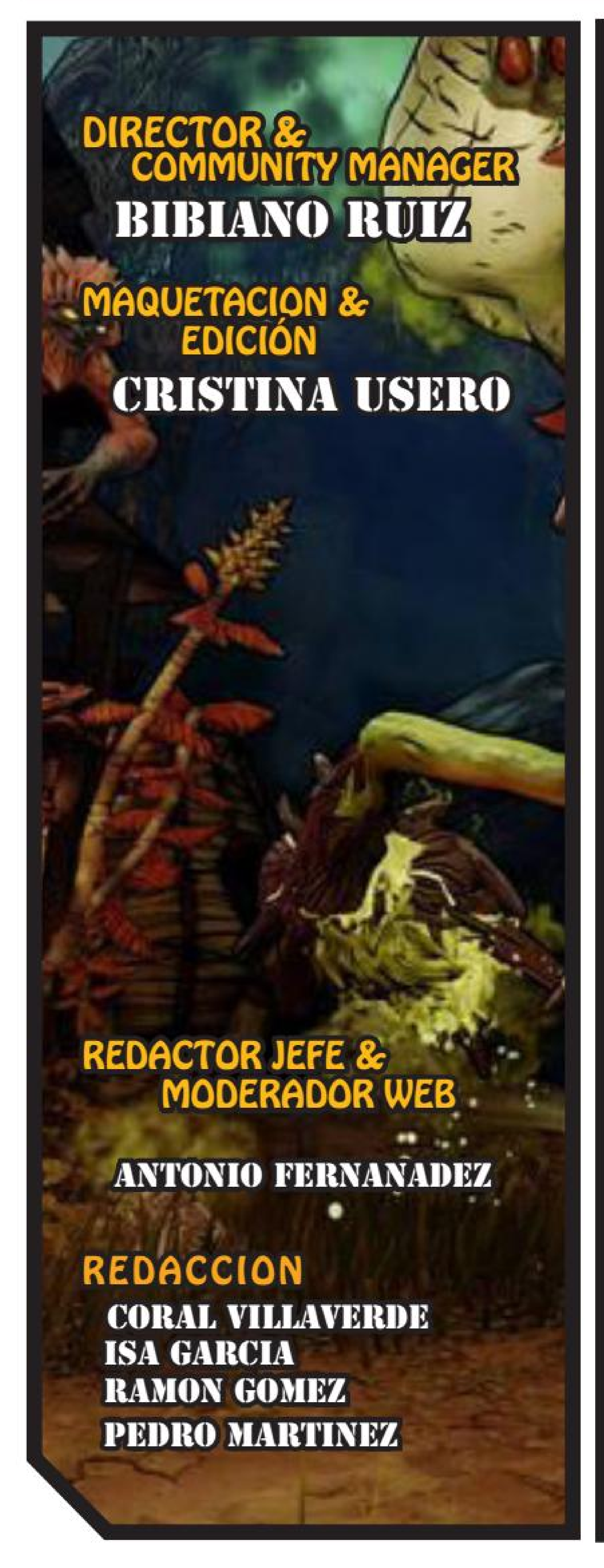
GRATUITA creativefuturegames.es SEPTIEMBRE 2019 N 77



# EDITORIAL




## CREATIVE FUTURE GAMES Nº77

## SEPTIEMBRE 2019




**LA TRANQUILIDAD DEL VERANO.** SE NOTA QUE SON MESES FLOJOS EN LO REFERENTE A LANZAMIENTOS EN ESTA ÉPOCA TAN CALUROSA. ANTES DEL BOOM DE LANZAMIENTOS QUE NOS ESPERAN A FINAL DE AÑO TENEMOS UNOS POCOS MESES PARA RETOMAR ESE JUEGO QUE HABÍAMOS DEJADO EN COLA, PARA TERMINAR LOS JUEGOS QUE ESTABAN A MEDIAS E INCLUSO REVISAR LA LISTA DE LANZAMIENTOS DE LOS PASADOS MESES Y METERNOS DE LLENO CON UNA NUEVA AVENTURA QUE HABÍA DEJADO DE LADO POR FALTA DE TIEMPO O DINERO. PREPARAROS PORQUE AUNQUE NO TENEMOS UNA CANTIDAD BÁRBARA DE GRANDES JUEGO EN LO QUE QUEDA DE AÑO SI HAY VARIOS TÍTULOS QUE ACABARÁN CON NOSOTROS PORQUE NOS ABARCARAN TODO EL TIEMPO LIBRE QUE PODAMOS TENER Y POR SI FUERA POCO YA TENEMOS EL MGW 2019 A LA VUELTA DE LA ESQUINA DONDE TENDREMOS UNA OPORTUNIDAD ÚNICA DE PROBAR MÁS DE UN TÍTULO QUE SE IRÁ CON NOSOTROS A CASA. PUES DICHO ESTO, ME DESPIDO Y OS DESEO QUE OS VAYA BIEN LO QUE QUEDA DE VERANO. ¡NOS VEMOS A LA VUELTA DE LAS VACACIONES!

BORDERLANDS 3

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

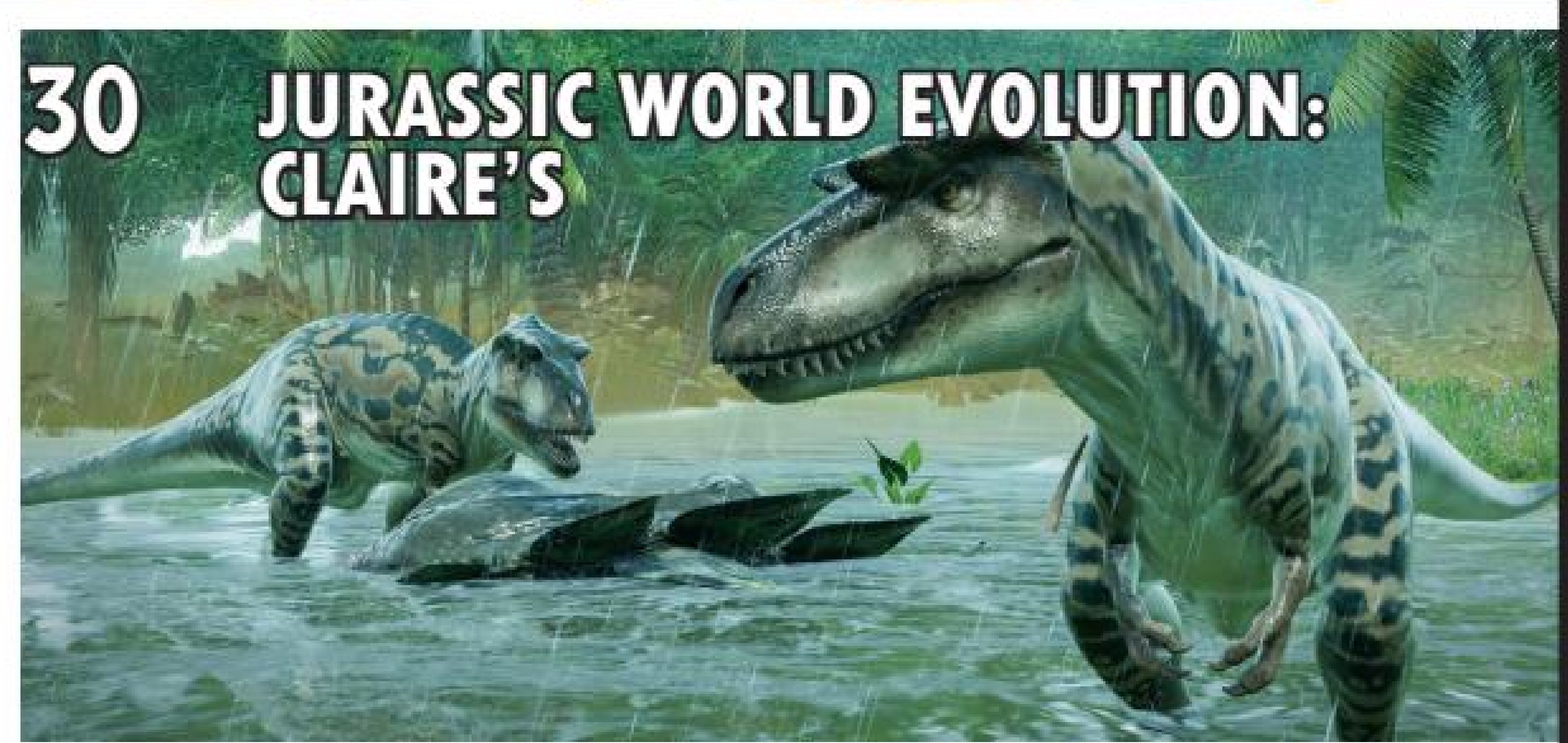
contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com













# PREVIEWS



# ANALISIS


















# SI LOS DEMÁS JUEGOS TE PARECIERON LOCOS PREPÁRATE PARA LO QUE TE ESPERA

**Falta muy poco para el próximo 13 de septiembre, fecha en la que llegará al mercado Borderlands 3, un juego con una nueva historia, nuevos buscacámaras y un sinfín de armas por descubrir, ¿Estas preparado para la locura?**

Está a punto de llegar lo nuevo de Gearbox Software y 2K, la tercera entrega la aclamada franquicia shooter-looter para meternos de lleno en una divertidísima aventura galáctica llena de personajes extravagantes, enemigos épicos y duelos con jefes finales, y literal-

mente miles de millones de armas.

En el extremo de la galaxia se encuentra un grupo de planetas que despiadadas corporaciones militarizadas explotan sin compasión. Este lugar repleto de botín y violencia es tu hogar: las tierras fronterizas. Ha aparecido una secta de locos conocida como Los Hijos de la Cámara y se está extendiendo como una plaga interestelar.

“Durante los últimos años, el equipo de Gearbox Software ha estado dedicando toda su pasión, creatividad y amor a hacer de Borderlands 3 la aventura más grande, más gamberra y más ambiciosa que jamás hemos creado”, declaró el Presidente y Director Ejecutivo de Gearbox Software, Randy Pitchford. “Bor-



>>



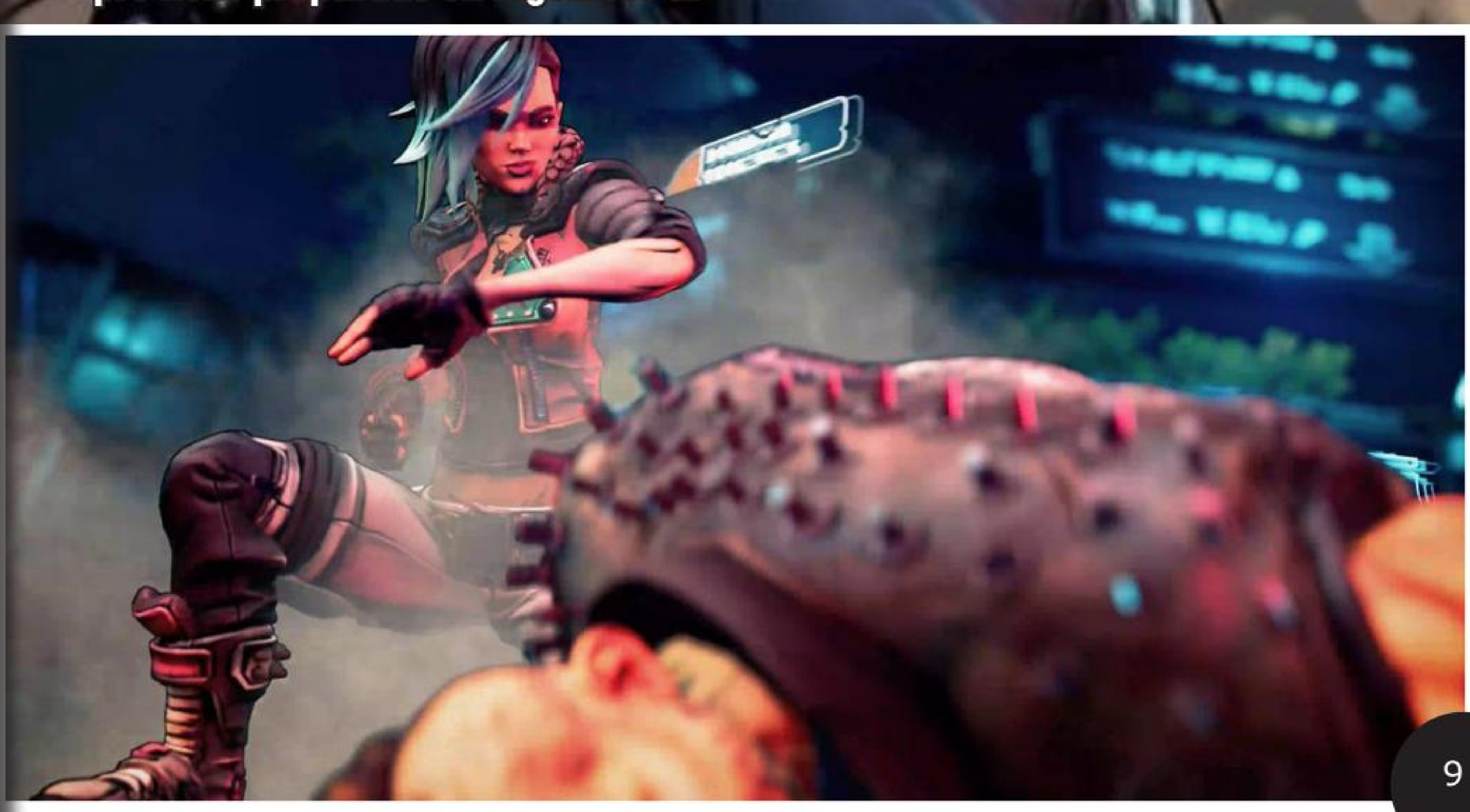
derlands 3 no solo es una carta de amor para los fans de la serie, sino también un punto de entrada ideal para que nuevos jugadores se adentren solos o cooperativamente, online u offline, en la última y mejor entrega del shooter-looter definitivo".

Nos pondremos en la piel de uno de los cuatro increíbles buscadores de la cámara, cada uno con sus poderes, estilo de juego, árbol de habilidades y cientos de opciones de personalización para jugar solo o con amigos y así salvar nuestro hogar de la secta más cruel de la galaxia, liderada por los siamses Calypso.

¿Quieres serán nuestros buscacámaras? En primer lugar tenemos a Zane Flynt. Zane Flynt es el experto en tecnología de Borderlands 3, y siempre tiene preparado un ingenioso artilugio para las situaciones de vida o muerte. Zane es descendiente de los Flynt, la infame familia de Pandora. Se trata de un asesino corporativo a medio jubilar que siempre se guarda un juguetito bajo la manga.

En segundo lugar Moze la artillera y su inseparable oso férreo, una máquina bípeda de 15 toneladas equipada con armamento pesado. Moze es una antigua soldado de Vladof curtida en mil batallas cuya especialidad es el combate mecanizado.

En tercer lugar Amara, la Sirena: Líder, camorrista, ... cuenta con 6 brazos etéreos que reparten mamporros a diestro y siniestro. Dotada con unas poderosas habilidades de sirena, Amara es una campeona célebre entre su gente, y una cabronaza de cuidado.





Y finalmente FL4K el domabestias, que caza sin descanso junto a sus leales mascotas que harían lo que fuera por él. FL4K es un robot errante que siempre va acompañado por una de sus tres leales mascotas para aumentar sus estadísticas o atacar a los enemigos.

Finalmente vamos a ver que ediciones tenemos para comprar.

La Edición Estandar con la que tendremos el juego y si hacemos una reserva de ella, abalorio de arma de oro y skins de armas de oro.

La Edición Deluxe que incluye el juego completo, el contenido de reserva, Pack Cosmético retro (cabeza y skin de buscacámaras, skin de dispositivo ECHO y skin de arma), Pack Cosmético de neón (cabeza y skin de buscacámaras, skin de dispositivo ECHO y abalorio), Pack Cosmético de Gearbox (skin de arma y abalorio), Pack Armas de juguete (2 armas de juguete, modificador de granada de juguete y abalorio) y modificadores de potenciadores de EXP y botín equipables.

Borderlands 3 Edición Súper Deluxe que cuenta con todo lo que trae la Edición Deluxe y además Caja metálica (con el arte de portada de Border-



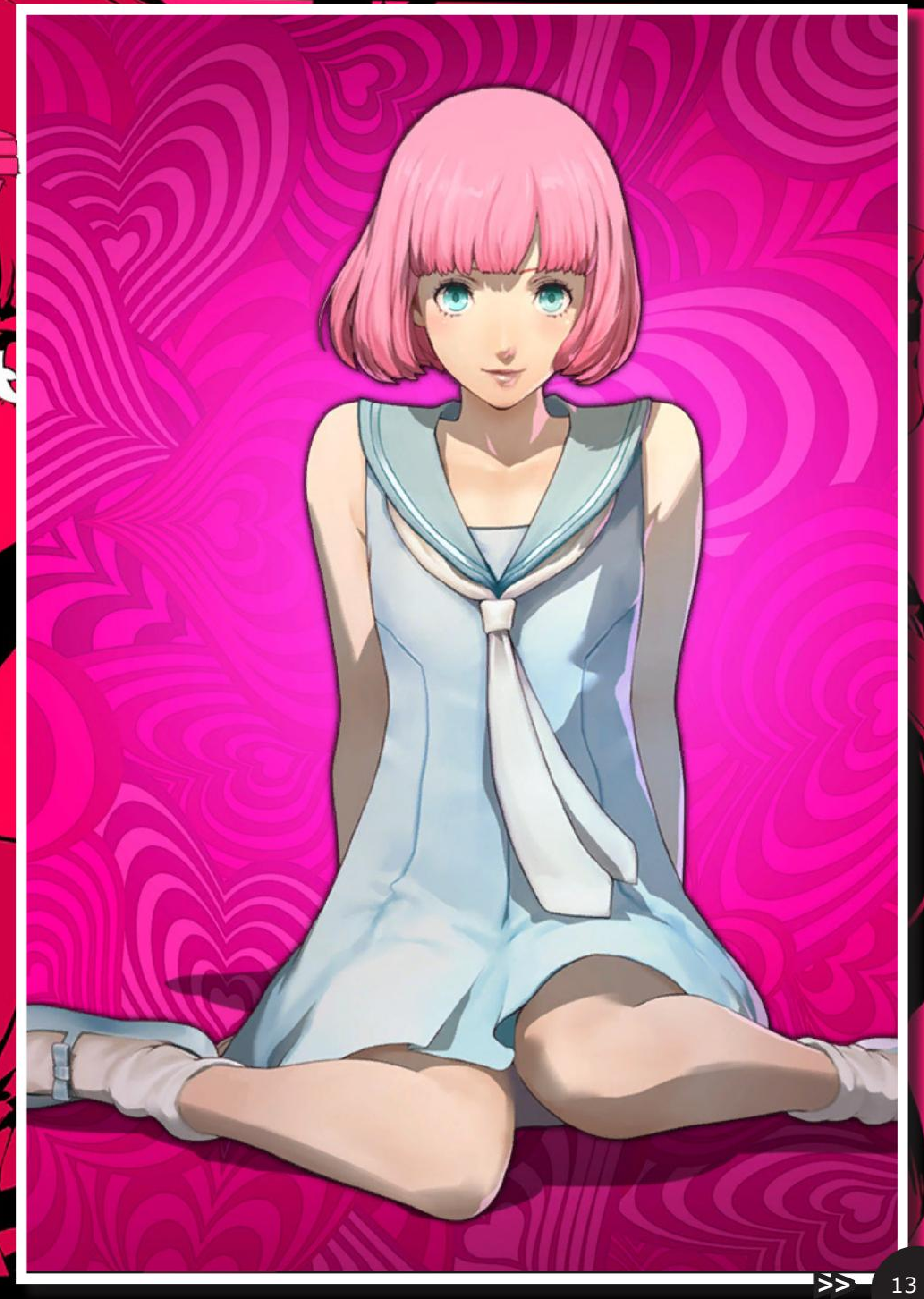

lands 3), Pase de temporada (4 packs de contenido descargable con nuevas historias, misiones y desafíos, el skin de arma Semental del Culo, un abalorio de arma y un modificador de granada) y modificadores de potenciadores de EXP y botín equipables.

Y finalmente la Borderlands 3 Diamond Loot Chest Edición Coleccionista que contiene un cofre de loot de diamante ( que cuenta con una tapa retráctil que se puede abrir y cerrar, es perfecto para almacenar tu botín del mundo real), 10 figuras de los personajes de Borderlands 3( los cuatro buscacámaras nuevos, los fanáticos de los siameses Calypso y a algunos personajes más del universo de Borderlands, con una altura aproximada de 8,9 cm), Maqueta para montar de Sanctuary 3, 4 llaves de cámara planetaria (cuatro llaveros con las llaves de cámara planetaria), Mapa de la galaxia en tela (descubre nuevos mundos más allá de Pandora con el mapa de las tierras fronterizas de Typhon DeLeon), 5 litografías de personajes (láminas exclusivas con los buscacámaras nuevos y los siameses Calypso), y la Edición Súper Deluxe de Borderlands 3 con el juego completo, el Pase de Temporada, el Contenido Deluxe adicional y una preciosa caja metálica. Esta edición solo estará disponible en tiendas GAME.




# UNA COMPLETA REMASTERIZACIÓN QUE TE HARÁ VIVIR LAS PEORES PESADILLAS CON LAS QUE NUNCA HAS SOÑADO

**Catherine: Full Body no solo es una remasterización del juego si no que añade a su contenido nuevas secuencias cinemáticas y otras características como el modo Remix y el punzante piano de Rin**

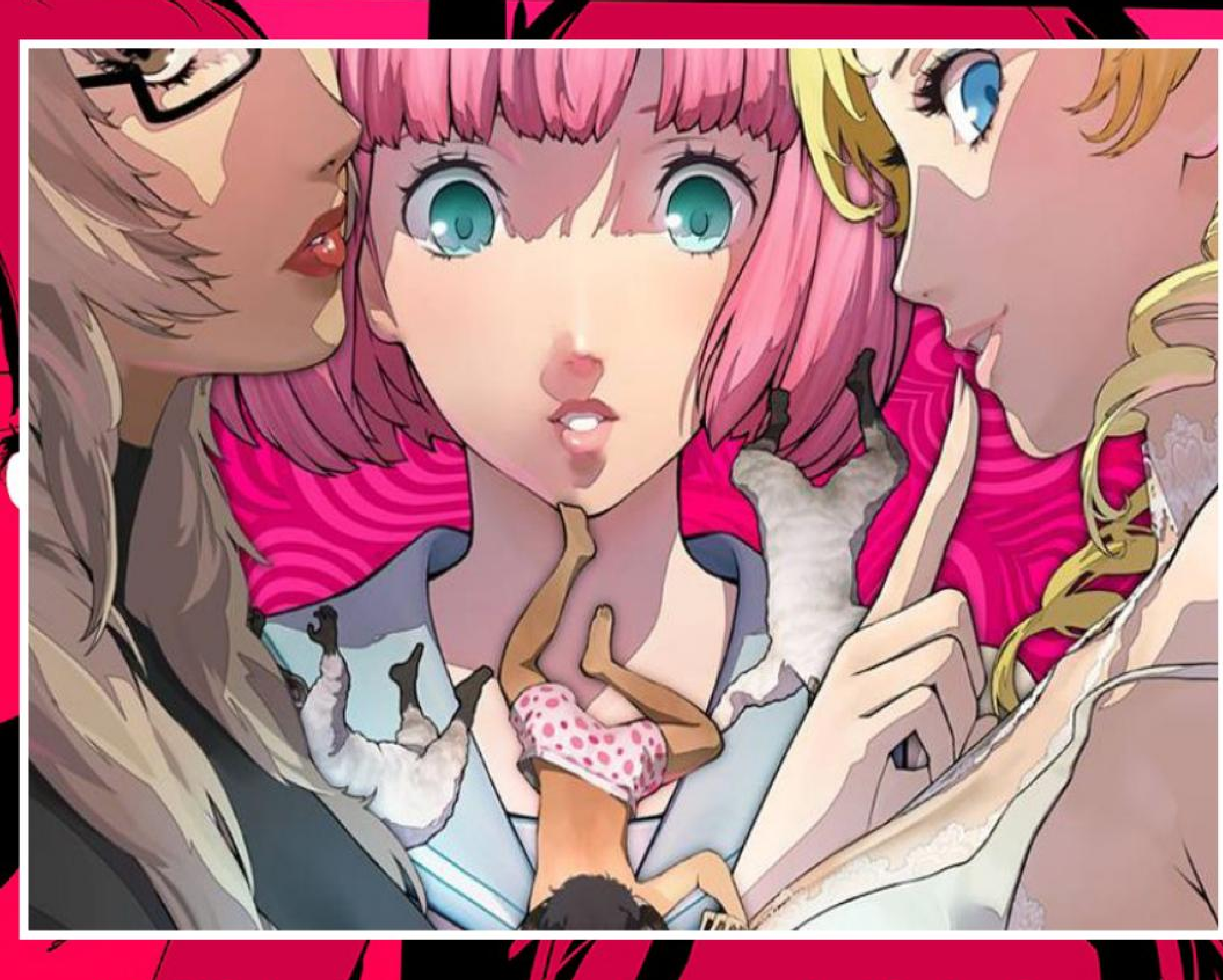


Catherine te hará para por tu infidelidad, mientras duermes serás arrastrado a un mundo de pesadilla en el que te verás forzado a escalar una traicionera torre de bloques, al tiempo que seremos perseguidos por demonios sedientos de sangre. ¿Qué es lo peor que te puede pasar? Que mueras. Si mueres en el sueño mueres en la realidad. Son muy pocos los que consiguen escapar, o ¿Tal vez ninguno? Ahora le toca el turno a Vicent que se encuentra a sí mismo y la única forma en la que puede evitar este aterrador destino es salir de él.

El juego llegará mejorando su apartado visual y estilo de juego, nueva música, realzadas opciones multijugador y mucho más. Pero no solo eso si no que como gran cambio pasamos de tener un triangulo amoroso entre Vincent, Katherine y Catherine para meterse en un rectángulo explorando nuevas ramificaciones de la historia que se centran en la llegada de un misterioso personaje amnésico, Rin.

Aparecerá el modo Arrange, el cual añade complejos bloques vinculados a los niveles que requerirán nuevas técnicas y estrategias para conquistarlos. Con la inclusión de este nuevo modo, nuevas dificultades y una tonelada de nuevos niveles se han añadido al minijuego Rapunzel de Stray Sheep. Y luego tenemos el modo para lo que solo quieren vi-

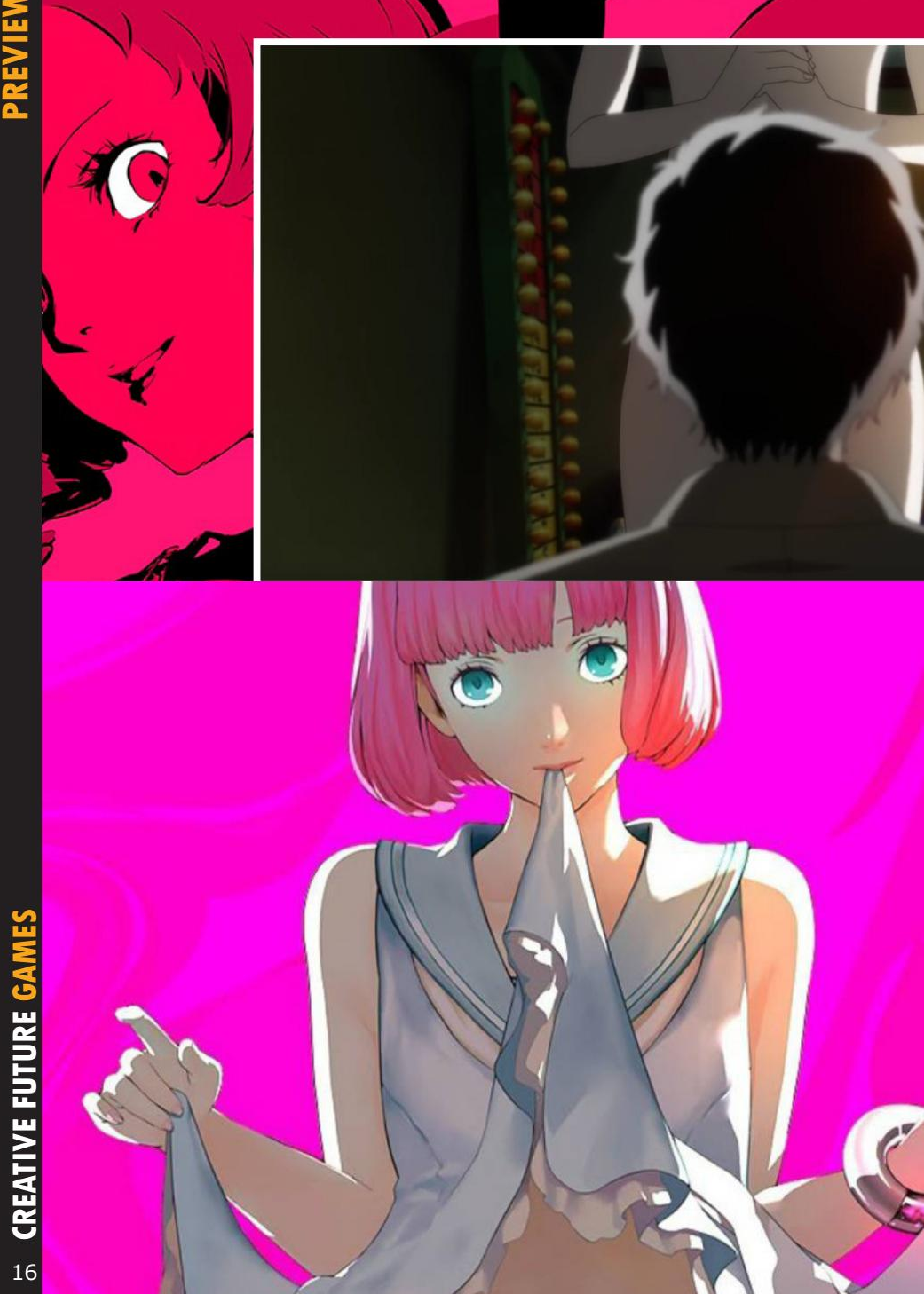


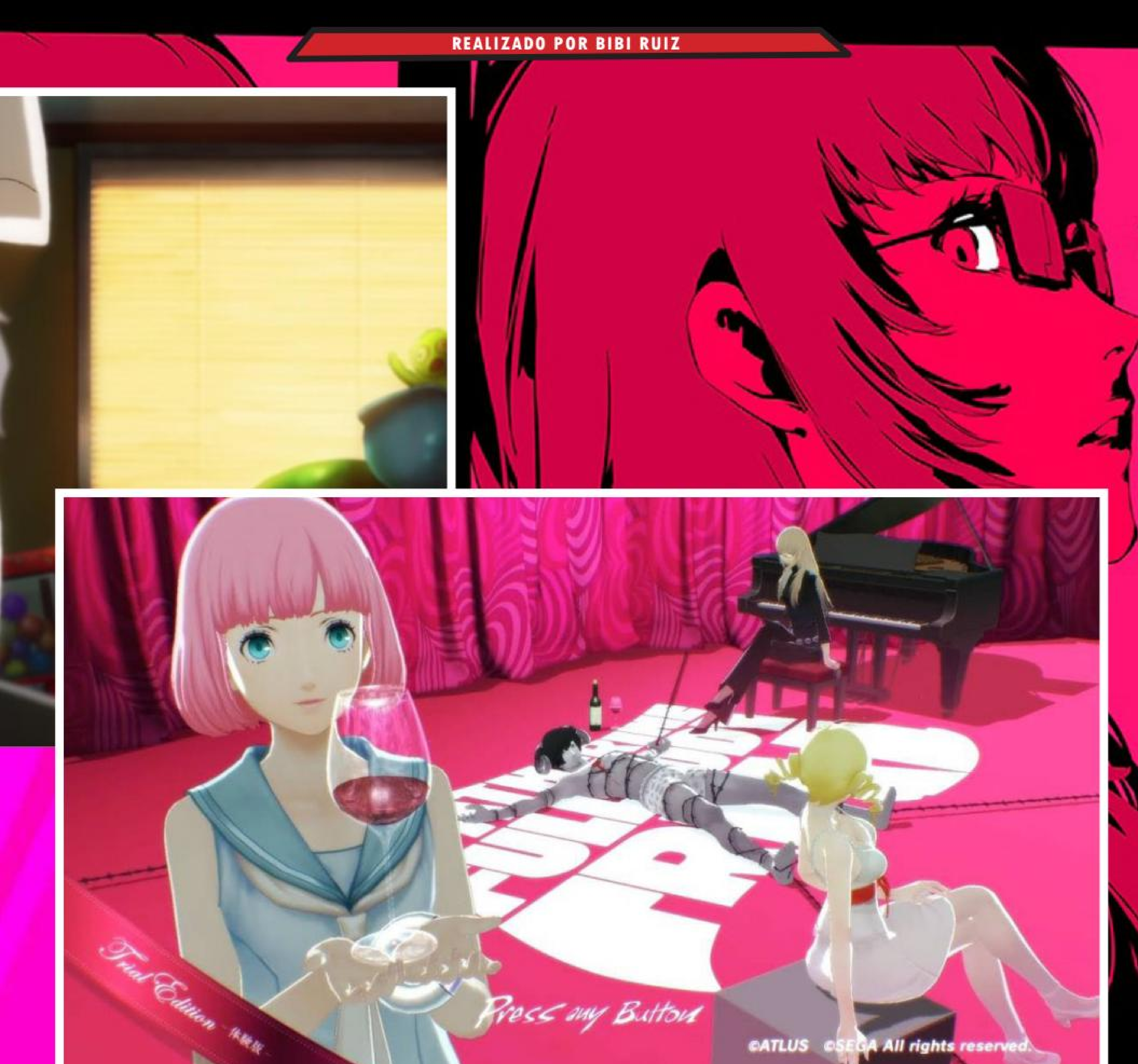


vir la historia pero no les apetece estar saltando de cubo en cubo por la noche, el Modo Safety que cuenta con la posibilidad de activar el Juego Automático en cualquier punto durante un puzle para que simplemente no tengamos que hacer nada.

¿Antes teníamos muchos puzzles? Pues ahora ahora tenemos dos veces más que el juego original, más de quinientos puzzles.

Para lo que os gusta saber siempre más de los personajes ficticios os traemos la lista de actores de doblaje de los principales personajes: Troy Baker en el papel de Vincent, Laura Bailey como Catherine, Michelle Ruff en el papel de Katherine, y Brianna Knickerbocker en el papel de Rin, Nuevo personaje central de Catherine: Full Body. Para completar el preview os vamos a hablar sobre las distintas ediciones especiales que va a ofrecer el juego. Por un lado contamos con la edición premium de Catherine: Full Body 'Heart's Desire' que llegará a un precio de 79,99€ condo todo alojado

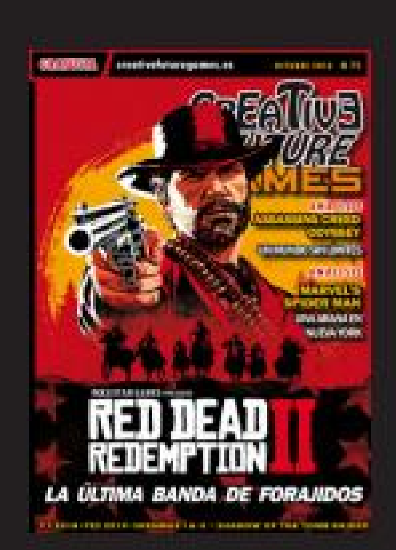


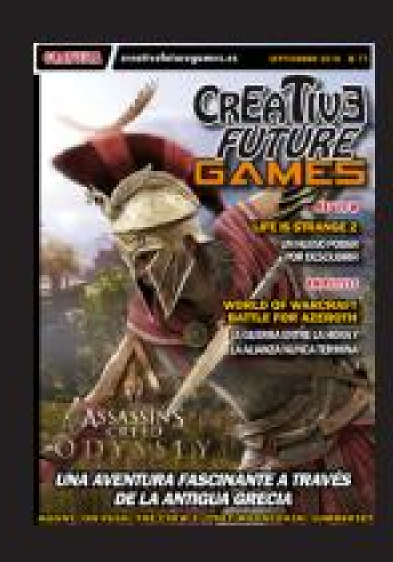


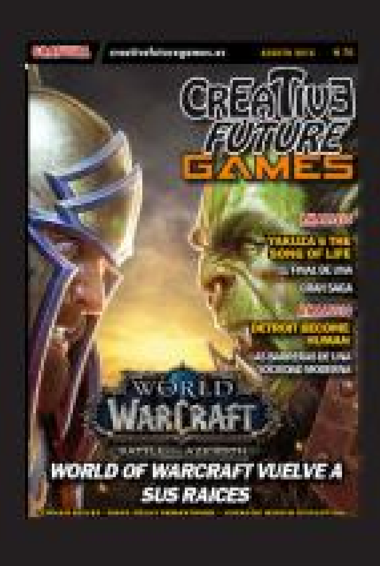

en una caja de coleccionista que recuerda la amenazadora torre de las pesadillas de Vincent. Esta edición trae una Oveja de peluche (una suave ovejita de felpa de peluche, equipada con el bóxer de Vincent a lunares rosas. (Con unos 12 centímetros de largo)), CD con la banda sonora (una recopilación de temas musicales de Catherine: Full Body), Libro de arte de tapa dura ( las tentadoras ilustraciones del diseñador principal, Shigenori Soejima, llenan este magnífico libro), y Caja de metal (con ilustraciones de Rin, Catherine y Katherine.)

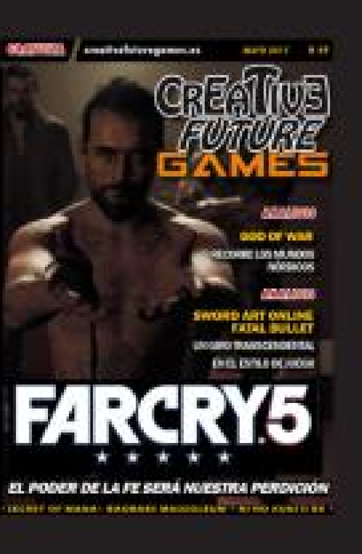
Por otro lado contamos con la edición de lanzamiento donde los ejemplares de la primera tirada de Catherine: Full Body, incluirán una caja metálica coleccionable con ilustraciones de Rin, Catherine y Katherine.

# Más de 70 números publicados



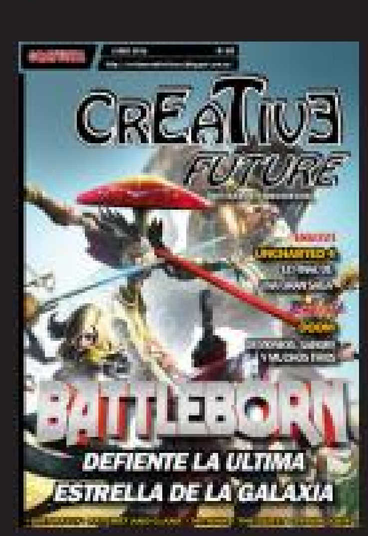









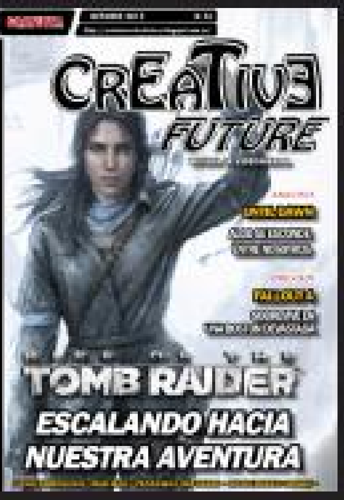






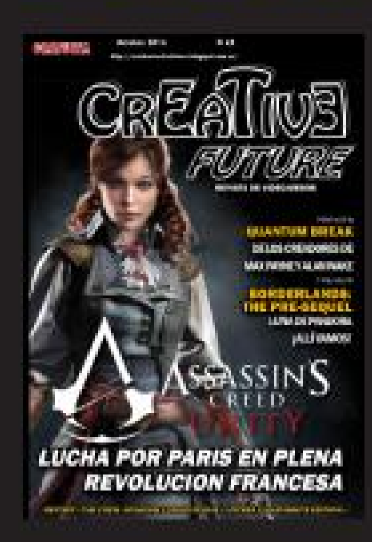


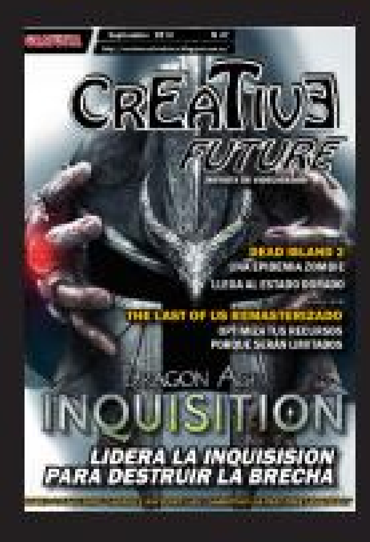
































































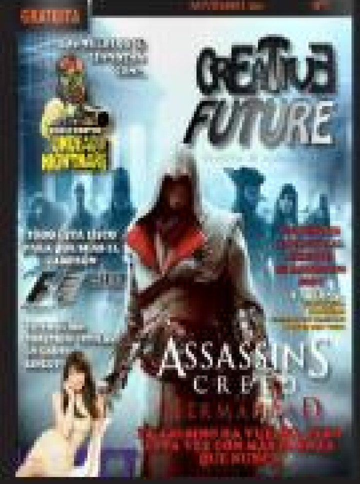


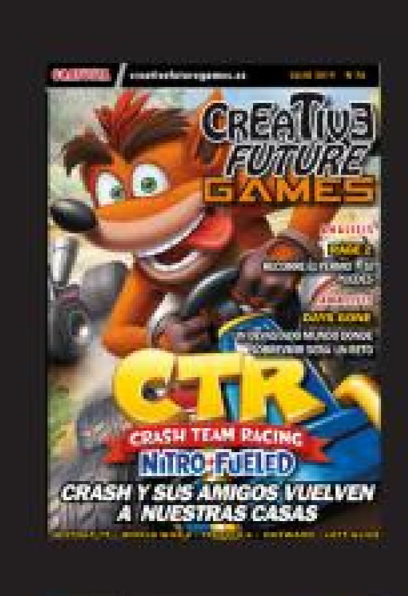




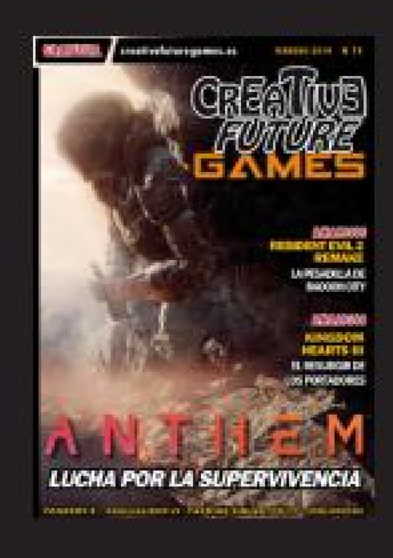






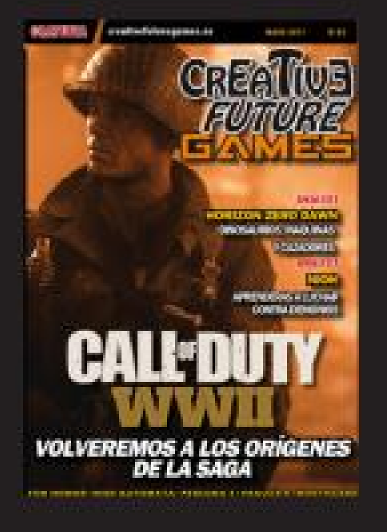

CREATIVE FUTURE GAMES
CTR
CRASH TEAM RACING
NITRO-FUELED
CRASH Y SUS AMIGOS VUELVEN A NUESTRAS CASAS

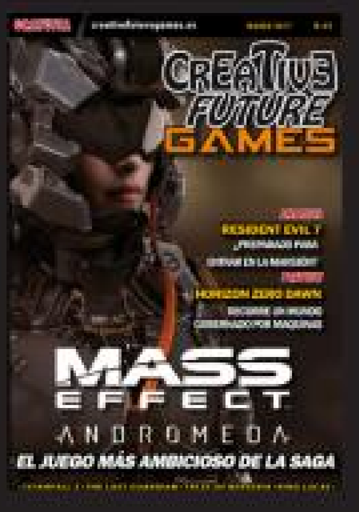

CREATIVE FUTURE GAMES
SEKIRO
DE LOS CREADORES DE BLOODBORNE Y DARK SOULS

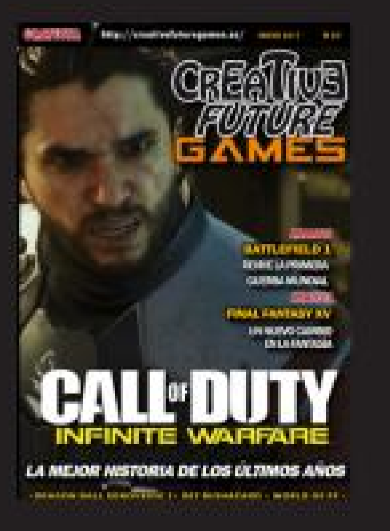

CREATIVE FUTURE GAMES
ANTHEM
LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

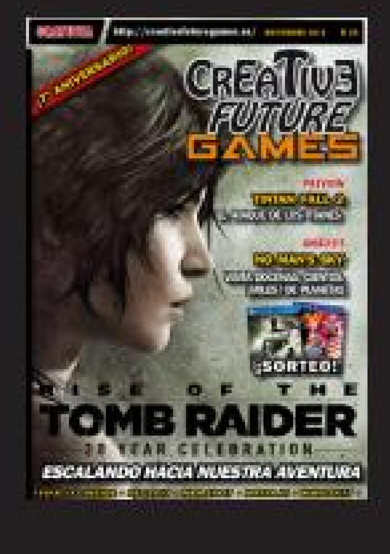

CREATIVE FUTURE GAMES
BATTLEFIELD V
REVIVE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

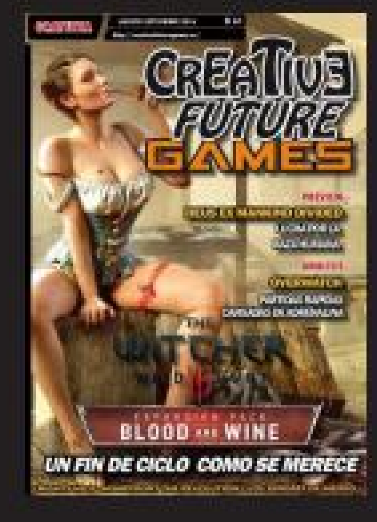

CREATIVE FUTURE GAMES
STAR WARS
BATTLEFRONT II
SER PROTAGONISTAS DE UNA AVENTURA


CREATIVE FUTURE GAMES
CALL OF DUTY
WWII
VOLVEREMOS A LOS ORÍGENES DE LA SAGA

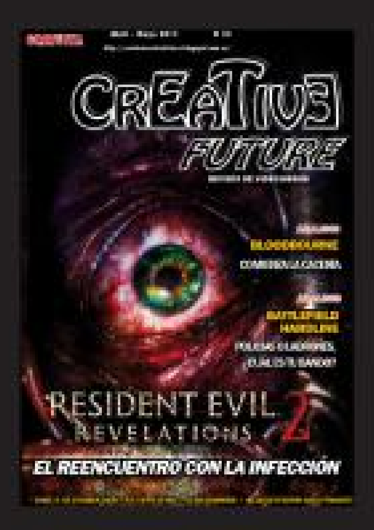

CREATIVE FUTURE GAMES
MASS EFFECT
ANDROMEDA
EL JUEGO MÁS AMBICIOSO DE LA SAGA


CREATIVE FUTURE GAMES
CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE
LA MEJOR HISTORIA DE LOS ÚLTIMOS AÑOS


CREATIVE FUTURE GAMES
¡SORTEO!
TOMB RAIDER
ESCALANDO HACIA NUESTRA AVENTURA


CREATIVE FUTURE GAMES
BLOOD AND WINE
UN FIN DE CICLO COMO SE MERECE

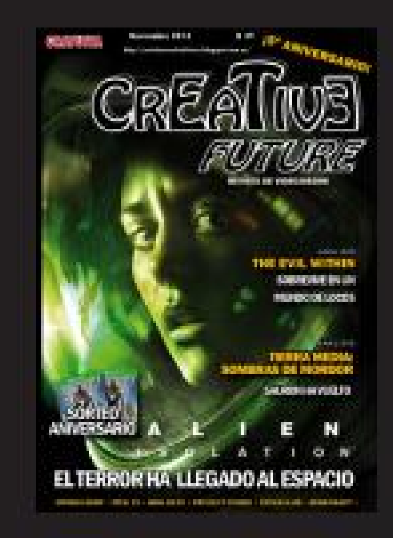

CREATIVE FUTURE
THE PHANTOM PAIN
UNA HISTORIA DE VENGANZA

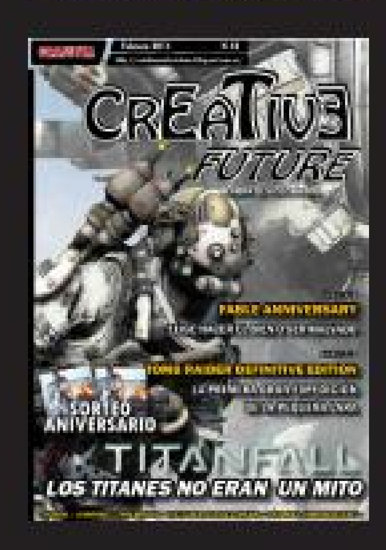

CREATIVE FUTURE
RESIDENT EVIL
REVELATIONS 2
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN


CREATIVE FUTURE
EVOLVE
ÚNETE A LA CAZA


CREATIVE FUTURE
THE ORDER
1886
CREA UN NUEVO FUTURO PARA LA HUMANIDAD


CREATIVE FUTURE
Bloodborne
LA OSCURIDAD LO INUNDARÁ TODO


CREATIVE FUTURE
ALIEN
ISOLATION
EL TERROR HA LLEGADO AL ESPACIO

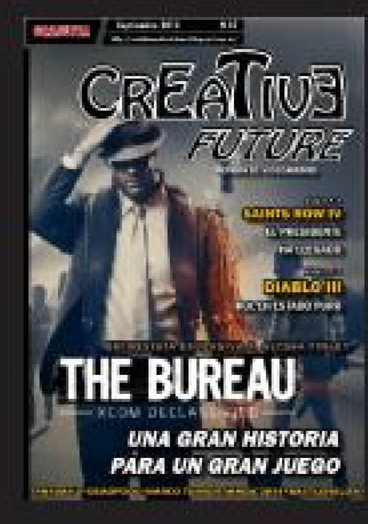

CREATIVE FUTURE
TITANFALL
LOS TITANES NO ERAN UN MITO


CREATIVE FUTURE
KILLZONE
LA GUERRA ENTRE LOS VEKTAN Y LOS HELGAST NUNCA ACABARÁ


CREATIVE FUTURE
VENGA EL HONOR DE ROMA


CREATIVE FUTURE
BATTLEFIELD 4
LA GUERRA NUNCA HABÍA SIDO TAN REAL


CREATIVE FUTURE
grand theft auto V
LA GRAN CULMINACIÓN DE ROCKSTAR GAMES


CREATIVE FUTURE
THE BUREAU
UNA GRAN HISTORIA PARA UN GRAN JUEGO


CREATIVE FUTURE
TOMB RAIDER
DEMUESTRA QUE PUEDES SER UN AUTÉNTICO SUPERVIVIENTE


CREATIVE FUTURE
ASSASSIN'S CREED III
REBÉLATE Y LUCHA POR LA LIBERTAD


CREATIVE FUTURE
RESIDENT EVIL 6
ELIGE SER DE LOS BUENOS O ACABAR CON ELLOS


CREATIVE FUTURE
DARKSIDERS II
CONDUCE A MUERTE A LA SALVACIÓN DE LA HUMANIDAD


CREATIVE FUTURE
THE SECRET WORLD
UN AURA DE MISTERIO Y HORROR LO RODEA TODO


CREATIVE FUTURE
MAX PAYNE 3
VUELVE MAX, VUELVE LA ACCIÓN PURA


CREATIVE FUTURE
RAGE
UN FUTURO POSTAPOCALÍPTICO REPLETO DE MUTANTES


CREATIVE FUTURE
GEARS OF WAR 3
LA SUPERVIVENCIA DE LA MEJOR ESPECIE


CREATIVE FUTURE
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION
LA EVOLUCIÓN HUMANA DEPENDERÁ DE LOS IMPLANTES


CREATIVE FUTURE
INFAMOUS 2
NEW ORLEANS NECESITA TU AYUDA, Y ¿QUIEN MEJOR QUE COLE MACGRATH?

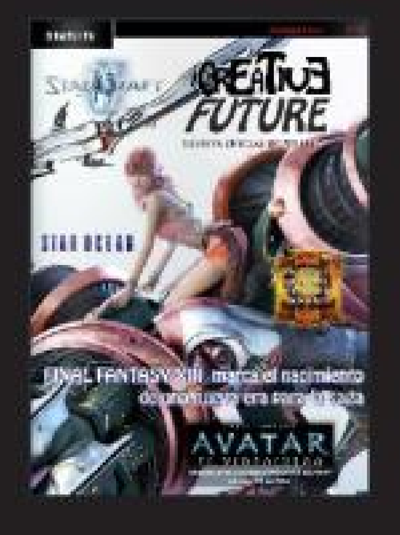

CREATIVE FUTURE
DEAD ISLAND
POR FIN UNA ISLA DONDE LA DIVERSIÓN ESTÁ ASEGURADA


CREATIVE FUTURE
PORTAL 2
"ESTA ES UNA SENCILLA PRUEBA QUE INCLUYE LÁSERES LETALES"
GLaDOS


CREATIVE FUTURE
PES 2011
VS
FIFA 11


CREATIVE FUTURE
ModNation RACERS


CREATIVE FUTURE


CREATIVE FUTURE
AVATAR


CREATIVE FUTURE


CREATIVE FUTURE
LA EXPANSIÓN MÁS ESPERADA



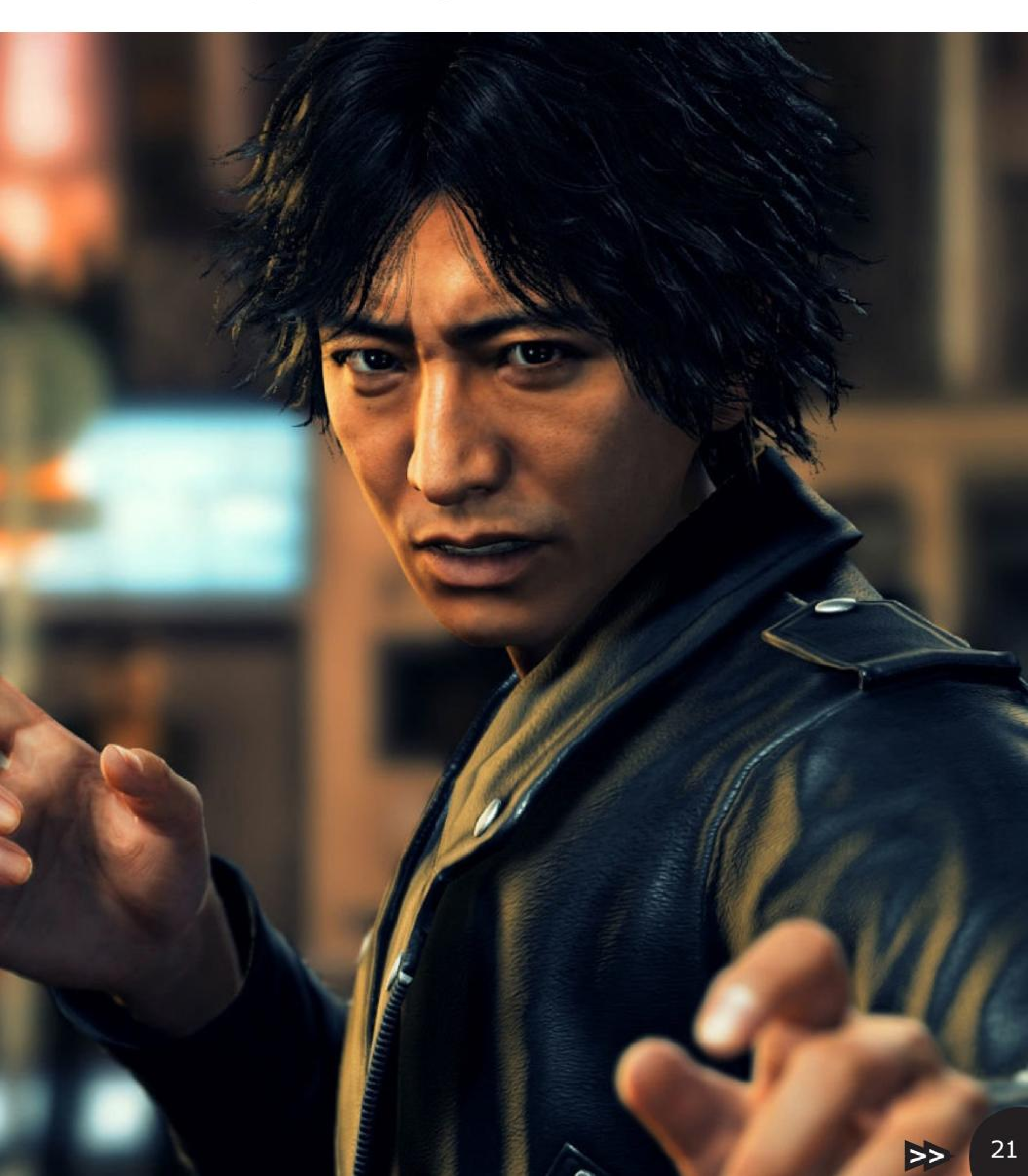

# SUMÉRGETE EN EL MUNDO DE LA MAFIA JAPONESA DE LA YAKUZA

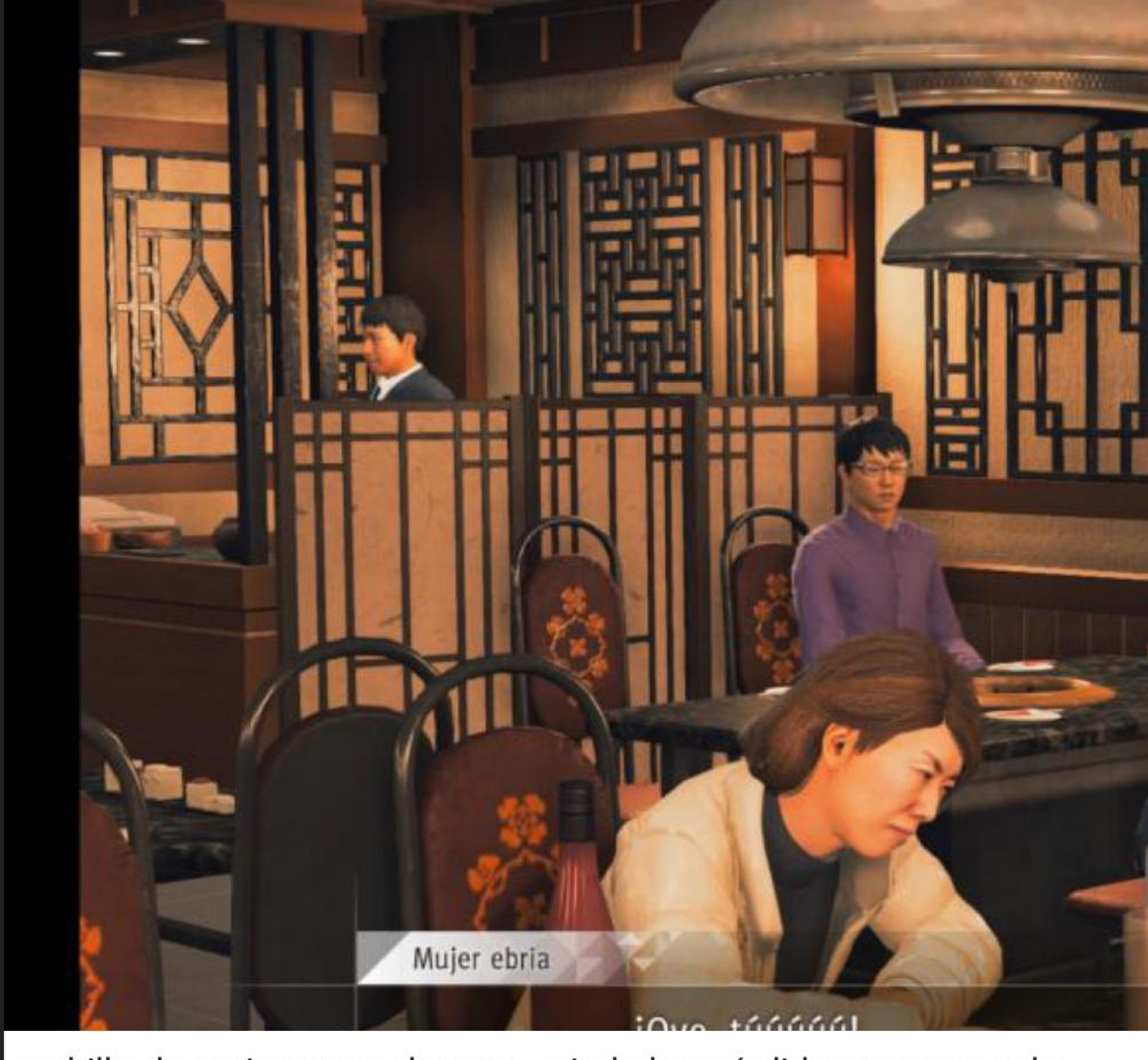
**Nos posicionamos ante una trágica historia protagonizada por uno de los actores con más renombre en Japón, Takuya Kimura, en el papel de un abogado caído en desgracia que busca la redención en un mundo dominado**

Takayuki Yagami, el hijo de un abogado asesinado, se crió en las calles de Kamurocho junto a un patriarca de los yakuza que le allanó el camino para que siguiera los pasos de su verdadero padre. Tras conseguir un trabajo en el bufete de abogados Gen-

da, Yagami, acepta un caso de gran trascendencia: demostrar la inocencia de Shinpei Okubo, un hombre acusado de asesinato.

Contra todo pronóstico, Yagami gana el caso y es aclamado como si fuera un héroe, pero su prolífica carrera tiene los días contados. A los pocos meses, Okubo asesina brutalmente a su novia, apuñalandola más de diez veces con un






cuchillo de cocina antes de prenderle fuego a su apartamento. Yagami se convierte en el abogado que dejó libre a un asesino… y todo por lo que se había esforzado en conseguir se desmorona.

Tres años más tarde, Yagami ha dejado atrás la abogacía para montar una pequeña agencia de detectives en el barrio chino de Kamurocho, con la que subsiste gracias a la recolección de pruebas y otros extraños encargos. Pero incluso una ciudad tan sórdida como esta. se ha visto conmocionada por una serie de asesinatos en los que los cuerpos de las víctimas aparecen con los ojos arrancados. Yagami se introduce en el caso por medio de su antiguo bufete de abogados y descubrirá que, para poder desvelar a este asesino, deberá ir tras la verdad que lo eludió tres años antes.

Como ya os habréis supuesto el juego tiene mucho que ver con saga Yakuza pero no hay que pre-

Don't worry. We can do it.

Shut up, you're making me doubt myself.

We have to do it.



ocuparse ni echarse las manos a la cabeza porque es una historia independiente y por tanto no será necesario haber jugado a los demás juegos para entenderlo. Si hay que remarcar que la historia es muy buena y muy profunda, una trama que se entrelaza para conseguir que estemos enganchados durante todo el juego. Los personajes pondrán mucho de su parte porque cada uno cuenta con una carisma única.

La historia no lo es todo porque contamos con el barrio de Kamurocho donde matar el tiempo será acabar con todo él. Estaremos vagando libremente por sus calles y tendremos muchas cosas que hacer para no aburrirnos como descubrir nuevas historias o explorar



todos los rincones que esconde.

Entrar en mucho detalle sobre la mecánica jugable no será necesario porque tenemos la fórmula que también funciona de Yakuza. Golpes fuertes y flojos, patadas y puñetazos, y ataques especiales, sin dejar de lado la parte referente a la defensa como los esquivos. Pero eso sí, las batallas molan mucho porque Takayuki Yagami utiliza sus fluidas artes marciales en combate, utilizando su "estilo grulla" para afrontar las luchas contra grandes grupos de enemigos y el "estilo tigre" para desafíos uno contra uno. Visto esto y una serie de mejoras más que iremos descubriendo durante los combates nos lleva a la conclusión de que se ha pulido el combate para mejor, tiene más




profundidad y es muy satisfactorio.

Siendo detective son muchas las habilidades de las que dispone nuestro protagonista y muchas las acciones que haremos como investigar,descubrir,ypresentarpruebas, seguir a los sospechosos, disfrazarnos, forzar cerraduras y tomar fotografías para desvelar el misterio.

¿Qué personajes nos vamos a encontrar? Takayuki Yagami (exabogado fiel defensor de sus ideales reconvertido en detective privado. Tras la demoledora traición de un antiguo cliente, se ganó la fama de farsante que deja sueltos a los asesinos, y su reputación cayó por los suelos), Ryuzo Genda (Director del bufete de abogados Genda. Un abogado de la vieja escuela que ha sido un sensei para Yagami desde el inicio de su carrera), Kazuya Ayabe (Detective de la división de crimen organizado




del Departamento de Policía de Kamurocho. Un detective de la división de crimen organizado de la policía de Tokio. Ayabe es un policía corrupto que oculta información de las investigaciones para su propio beneficio), Mitsuru Kuroiwa (Un detective de la división de crimen organizado de la policía de Tokio, famoso por sus habilidades de liderazgo y su alto índice de arrestos con éxito en Kamurocho. Como brazo infalible de la ley, Kuroiwa considera que los elementos ajenos como Yagami son un incordio peligroso), Masaharu Kaito (Kaito, un antiguo miembro de la familia Matsugane, fue expulsado y se convirtió en un ciudadano corriente. Ahora es el socio de Yagami en su agencia de detectives; utiliza su experiencia y contactos con los yakuza para ayudarlo a resolver casos.), y Mayufu Fujii (Una fiscal tremendamente competente que trabaja para la fiscalía del



distrito de Tokio. Mafuyu conoce a Yagami desde hace bastante tiempo y sigue ayudándole de vez en cuando, incluso después del incidente que puso fin a su carrera.).

Este juego no se deja atrás los minijuegos, entre estos tenemos el shooter Kamurocho of the Dead, Drone Racing, Pinball, Dice and Cube, Puyo Puyo, Virtua Fighter 5: Final Showdown y Fighting Vipers. Un juego añadido que esta muy chulo son las carreras con drones. Disponemos de circuitos a través del barrio donde hay que ir pasando por una serie de puntos de control. Estan muy entretenidas

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: RYU GA GOTOKU STUDIO

18
www.pegi.info

**JUDGMENT**

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 9.0 |
| GRAFICOS | 9.5 |
| MUSICA | 8.9 |
| JUGABILIDAD | 9.2 |
| TRADUCCION | 7.0 |

NOTA
9.1




REALIZADO POR ISA GARCIA

estas carreras pero no todo queda ahí porque encima podemos ir customizando el dron haciéndole mejoras para que tenga más velocidad o cuente con más turbo.

Gráficamente es un juego muy potente ya que tenemos una ciudad con mucho decorado que luce fenomenal, los personajes estan creados con mucho cuidado de manera que cada uno consigue tener su propia personalidad y carisma, las animaciones tambien son bestiales y en cierto modo casi todo lo que envuelve el juego, tal vez ha falfato algo más de decicación a los personajes que no cogen importancia en ningún momento del juego.

Referente al audio del juego tendremos los subtítulos en castellano que no es poco pero los audios solo están en inglés o japonés. Si queréis disfrutar del juego dejar los audios en japonés ya que el actor de doblaje japonés Takuya Kimura pone la voz de Takayuki Yagami.

# CONCLUSIÓN

Judgment esta a la altura de la gran saga Yakuza. Un gran juego con una historia profunda cargada de giros, con personajes muy carismáticos, con una jugabilidad que añade mejoras interesantes a lo que ya funcionaba bien, muchos minijuegos, un gran barrio para explorar y finalmente todo un detalle que incluso llega con subtitulos en castellano.






# JURASSIC WORLD EVOLUTION: CLAIRE'S SANCTUARY

# NUEVOS DINOSAURIOS PARA NUESTRO PARQUE: EL ALBERTO-SAURUS, EL EUOPLOCEPHALUS Y EL OURANOSAURUS

**Una nueva campaña independiente protagonizada por Claire Dearing donde deberemos rescatar a los dinosaurios de la Isla Nublar**

Esta esperada expansión cuenta con nuevas misiones, y nuevos dinosaurios y una además de una historia. Muchos esperaban una segunda parte del juego pero ¿Que nos puede ofrecer que no tenga este juego? Por tanto pensamos que la mejor propuesta es la que nos han puesto sobre la mesa la gente de Frontier Developments,

una expansión con campaña independiente donde hace homenaje a la última película de la franquicia.

Claire, exDirectora de Operaciones del Parque de Jurassic World, ahora es una destacada activista en favor de los dinosaurio. Con ella volveremos a Isla Nublar en una carrera contra el tiempo para rescatar a los dinosaurios que quedan del volcán Mt. Sibo y reubicarlos en la Isla





Santuario, donde tendremos que construirles un nuevo hogar bajo la supervisión de Claire Dearing.

La introducción de la paleobotánica y las nuevas instalaciones Invernadero nos permitirán desarrollar plantas extintas para los comederos de los dinosaurios. Una edificio de lo más curioso que nos servirá para alimentar a los más hambrientos con plantas de su época.



Gracias a esta inyección de contenido contamos con nuevas construcciones, y características, además de tres nuevos dinosaurios: el Albertosaurus, el Euoplocephalus y el Ouranosaurus. Muchos pequeños contenido y edificios que hacen crecer el juego dandole un aire fresco y encima contamos con que ahora el tiempo, más que nunca, irá en nues-



GENERO: ESTRATEGIA

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: FRONTIER DEVELOPMENTS

DESARROLLADORA: FRONTIER DEVELOPMENTS

16 www.pegi.info

**JURASSIC WORLD EVOLUTION: EL SANTUARIO DE CLAIRE**

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 9.0 |
| GRAFICOS | 9.3 |
| MUSICA | 9.0 |
| JUGABILIDAD | 9.4 |
| TRADUCCION | 9.8 |

NOTA 9.2




REALIZADO POR CRISTINA USERO

tra contra… ¡Correr insensatos!

Pero no todo se queda ahí, tendremos un nuevo camión todoterreno con el que permitiremos a los visitantes realizar un tour por el parque. Aquí lo que prima es el dinero, y para hacer dinero hay que tener contentos a los visitantes, pues toda atracción, ahora si que se han a divertir a la vez que pasan un miedo terrorífico.

Muy cercano a esta expansión y que ya ha sido lanzada, ha sido una actualización gratuita con nuevas opciones creativas para los diferentes tipos de terrenos, rocas y flora. También ha traído cambios en el cuidado de los Espinosáuridos, en la defensa de los Paquicefalosáuridos, y mejoras en el sistema del vehículo más característico del parque, la Girosfera, mejoras en los monorraíles y otras mejoras que afectan a la calidad de de vida de los dinosaurios.

# CONCLUSIÓN

No hay mucho que decir, si te gustan los dinosaurios tiene que comprar esta expansión, por un precio inferior a los quince euros tendremos más contenido, más dinosaurios y unos añadidos que valen la pena como el nuevo vehículo para los visitantes. En lo referente a la jugabilidad y demás no hay nada que decir porque todo sigue en la misma línea, pero ya el contenido merece la pena.




# UN JUEGO CON LARGO RECORRIDO YA QUE CONTARÁ CON INNUMERABLES ACTUALIZACIONES

**Nos encontramos ante un RPG de acción gótica de desplazamiento lateral creado por Koji Igarashi y, desarrollado por ArtPlay donde lucharemos en un inmenso castillo cargado de enemigos con ansias de acabar con nosotros**

Bloodstained: Ritual of the Night se desarrolla en la Inglaterra del siglo XVIII donde una fuerza paranormal ha invocado un Castillo repleto de demonios, revelando unos cristales que poseen unos tremendos poderes mágicos. En este punto no meteremos en la piel de Miriam, una huérfana con una maldición que hace que su cuerpo se vaya cristalizando poco a poco. Para salvar a la humanidad y a sí misma,



Miriam debe luchar a lo largo del castillo mientras recoge, construye y desbloquea una gran variedad de armas, equipo y recompensas para derrotar al invocador Gebel y sus innumerables secuaces.

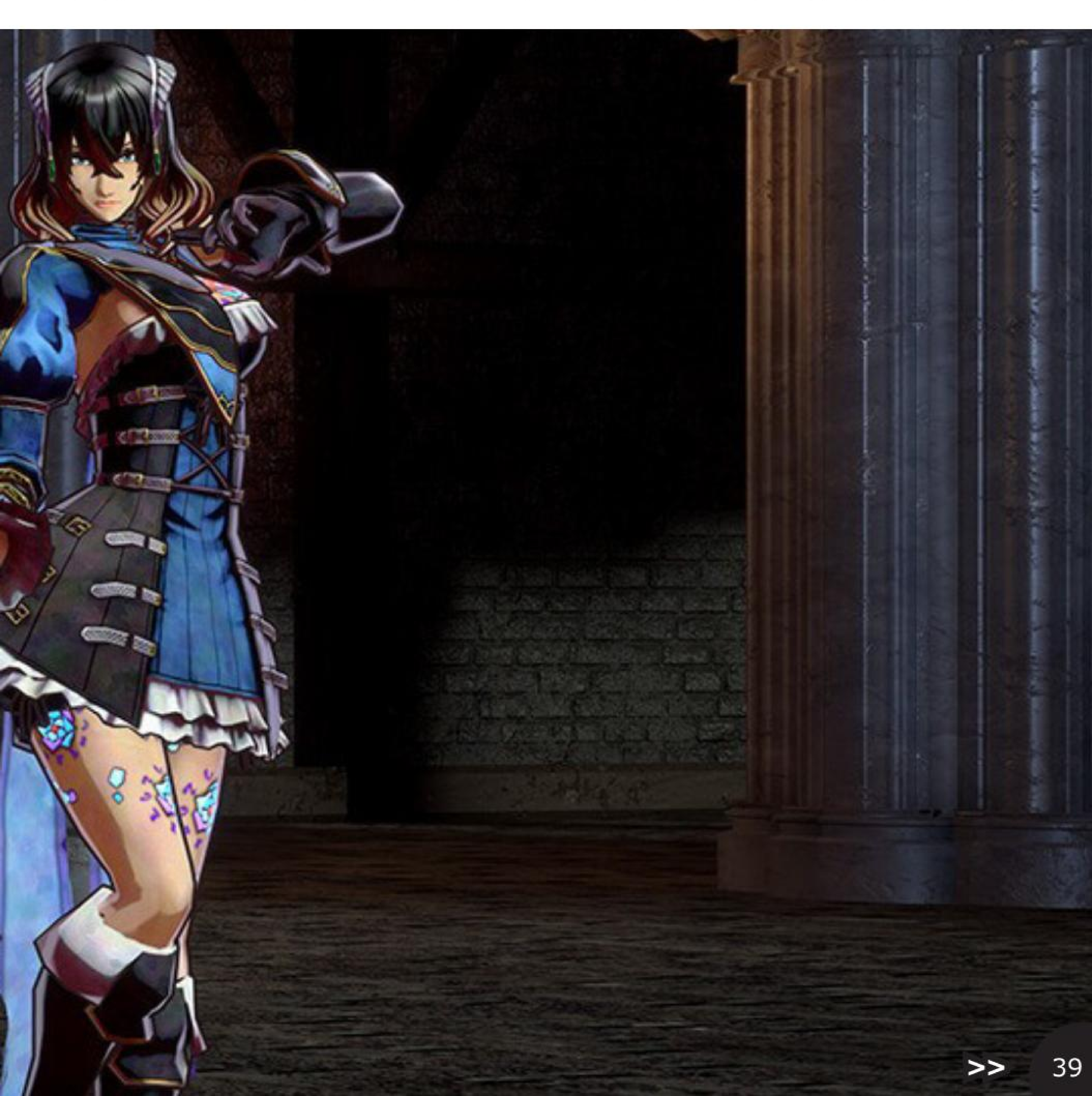
Como podéis ver el argumento se presenta claro y sencillo, al parecer sin mucha sorpresa pero no será así porque por un lado tenemos a Miriam, que se será una humana modificada genéticamente lo que le da un gran poder a la vez que tiene una enorme carga, y por otro lado contaremos con varios giros argumentales que le darán emoción a la historia, ya os aseguro que comenzada la historia en todo momento que-



rréis más y más hasta terminarla. Además, Bloodstained Ritual of the Night es un juego para una persona pero bastante rejugable ya que cuenta con varios finales.

La jugabilidad es un gran potencial que trae juego ya que estamos ante un videojuego de acción y plataformas 2D con ese atractivo que añade el toque rolero. Avanzar en el juego no solo nos hará más fuertes al conseguir nuevas habilidades sino que podremos volver la vista a atrás para acceder a lugares que antes nos hubiera sido imposible y todo ello gracias a que todo está interconectado.

Nos sentiremos muy agusto con lo



que nos plantea este Bloodstained Ritual of the Night. El personaje responde muy bien a los controles y gracias a la gran variedad de armas, armaduras y poderes tendremos combates realmente entretenidos. Encima, un aliciente extra será el de conseguir almas. Estas las sueltan algunos enemigos al morir y gracias a ella tendremos habilidades especiales. Lo mejor de todo, que el número y tipo de enemigos no tiene límite por lo que imaginaros lo bestia que podemos dejar a nuestro personaje.

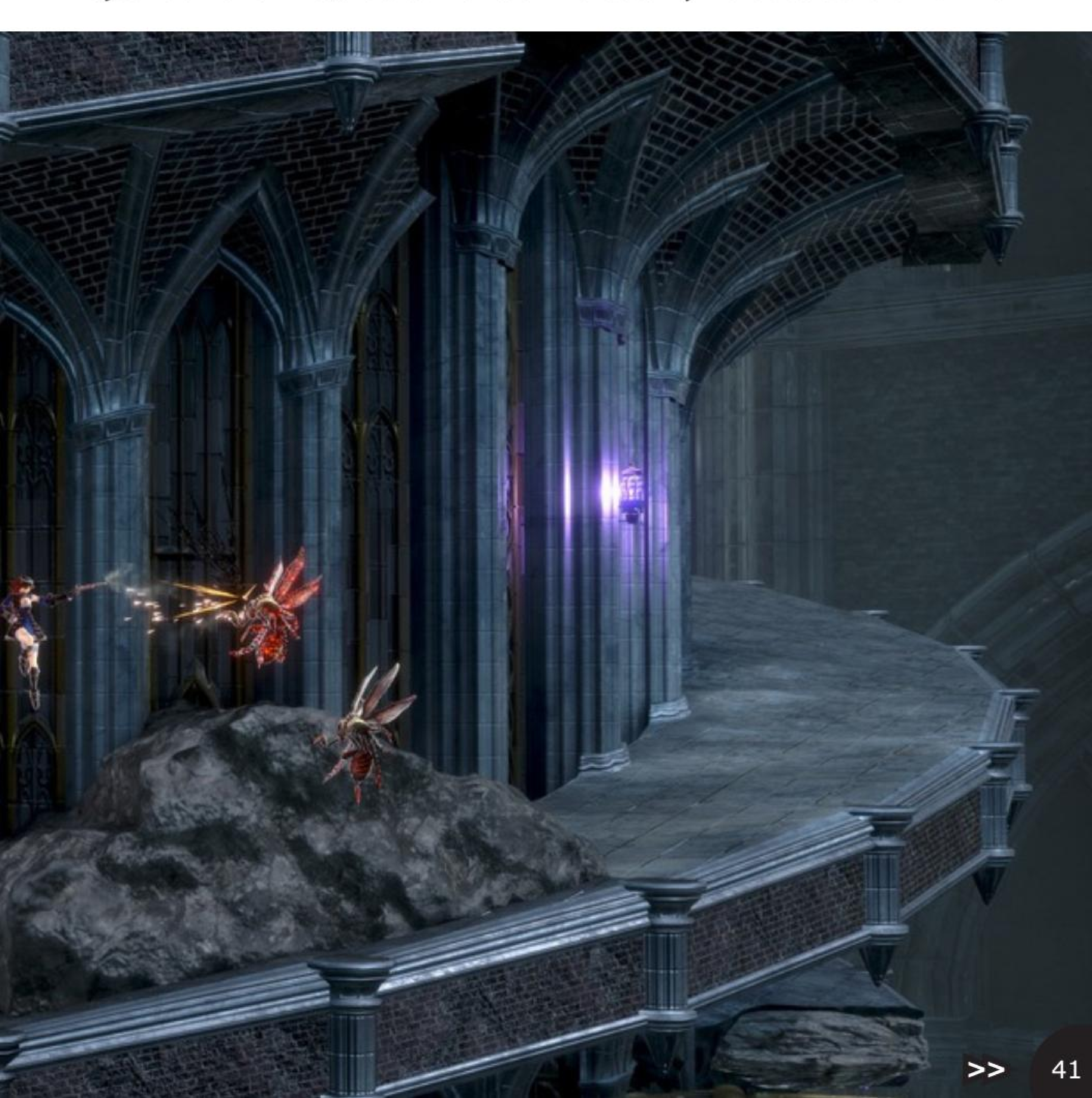
Este modo de plantear todo suena a que tenemos que recorrer los mismo mapas una y otra vez pasando por lugares que ya no tienen



interés, pero no es así porque cada vez que volvamos atrás seguro que encontramos algo que nos hará avanzar hacia delante, sin duda, el diseño de niveles es espectacular.

En estos paseos encontraremos de todo porque el juego está cargado de contenido para nuestro personajes como armas, documentos y accesorios, e incluso poderes y hasta misiones secundarias. Completar el juego al cien por cien aumentará mucho las horas de juego.

No todo es bueno aunque sí mejorable por lo que nos encontraremos con muchos bugs dentro del juego como ver cosas donde no están y no se sabe bien el mo-





| GENERO: RPG DE ACCIÓN | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC, SWITCH |
|---|---|
| DISTRIBUIDORA: 505 GAMES | DESARROLLADORA: ARTPLAY |




**BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | HISTORIA | 9.0 |
| GRAFICOS | 9.1 | MUSICA | 9.0 |
| JUGABILIDAD | 9.0 | TRADUCCION | 8.8 |

**NOTA 9.0**




REALIZADO POR BIBI RUIZ

tivo pero el tiempo en las ventanas de carga es algo excesivo.

Hablando de su apartado gráfico nos encontramos con un renderizado con detalle 3D y con un entorno de desplazamiento 2D dentro de un gigantesco mapa lleno de lugares para explorar donde descubrir grandes secretos y sorprendernos gracias a muchos detalles que nos mostrará el entorno. Estamos ante un juego muy potente camuflado bajo un pequeño título.

Otro gran atractivo de este juego es que ya está publicado el juego completo pero va a ir evolucionando mucho con el tiempo porque espera recibir más de una docena de DLCs como actualizaciones gratuitas, incluyendo los modos cooperativos online y local y modo versus, modo Roguelike, Boss Rush, modo caos y dificultad pesadilla, e incluso llegarán personajes secretos.

# CONCLUSIÓN

Podemos concluir diciendo que Bloodstained Ritual of the Night es un joya oculta porque todo el potencial que tiene escondido. Tras un fuerte toque rolero junto con mucha variedad de armas y objetos para equipar, un sinfín de enemigos y bosses finales, una historia con varios giros argumentales, cientos de secretos ocultos y todo ello con un ambiente único. ¿Lo malo? Que aún tiene muchos bugs por arreglar y los tiempos de carga son largos.




# UNA FRANQUICIA QUE SIGUE CRECIENDO, Y LO MEJOR DE TODO, SORPRENDIENDO

## Un mundo gobernado por nazies que ven su muro caer por dos hermanas que no tendrán piedad alguna en acabar con ellos

La saga Wolfenstein se ha hecho famosa por su ambientación y su mecánica de ir destruyendo los planes de los nazis. Wolfenstein:Youngblood es un juego en primera personas con acción por doquier desarrollado por Arkane Studios y MachineGames y dis-

tribuido por Bethesda Softworks.

No situamos 19 años después de lo ocurrido en Wolfenstein II, en el que nuestras protagonistas que son hermanas, Sophia y Jessica Blazcowick ponen en marcha una operación para buscar a su padre desaparecido en territorio francés que se encuentra actualmente bajo el mandato de los nazis.



Así se nos presenta el argumento de este nuevo título que nos dará la oportunidad de poder escoger una de las dos hermanas como personaje jugable. Escojamos a quien escojamos, nuestra hermana nos acompañará en toda la aventura pudiendo ser un jugador online o amigo, o convirtiéndola en IA. Si es bien que se puede jugar de ambos modos del título, pero si juegas con un amigo la experiencia añade un toque diferente, puesto que podeis prepararos las tácticas para derrotar a los enemigos.



El rumbo de este título ha cambiado con respecto a sus antecesores y ahora se basa en mapas donde aparte de tener el objetivo principal nos irán apareciendo avisos especiales que nos darán más experiencia y dinero si lo hacemos, de este modo con la experiencia que ganemos al subir de nivel tendremos puntos de habilidades que nos servirán para ir mejorando a nuestra protagonista. El argumento pierde fuelle para centrarse más en una experiencia divertida en un escenario donde los disparos no paran y en el que




ZIEGELTURM
ÜBER SLOT

| | |
|---|---|
| GENERO: ACCIÓN | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC, SWITCH |
| DISTRIBUIDORA: BETHESDA | DESARROLLADORA: MACHINEGAMES/ARKANE STUDIOS |

18
www.pegi.info

NOTA 7.8

**WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD**

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 7.3 |
| GRAFICOS | 8.3 |
| MUSICA | 7.4 |
| JUGABILIDAD | 7.6 |
| TRADUCCION | 9.0 |




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

al final, se te irá todo el tiempo del mundo haciendo secundarias, ya que nos darán para horas y horas.

Los enemigos cuentan con diferentes personalidad y tácticas, algunos incluso tienen armaduras adicionales o puntos claves que nos harán pasarlo mal hasta que descubramos cual es el mejor camino para derrotarlos.

La lectura del mapa es un poco caótica y a veces nos contará encontrar el camino. Contamos con la historia principal que no se encuentra bien marcada una vez consigamos salir del prólogo y las misiones secundarias que obtendremos al hablar con diferentes personajes que se encuentran en nuestro refugio. Pero estas conversaciones solo sirven para obtener nuevas misiones y no descubrir nuevos hechos ni nada relacionado con los personajes, siendo una propuesta un poco floja, ya que no se hace incapié en intentar averiguar detalles, si no en matar y matar.

Su jugabilidad más su duración os hará divertiros.

Contamos con voces en español y con subtítulos, un punto a su favor.

# CONCLUSIÓN

Wolfenstein: Youngblood intenta cambiar el rumbo de su saga y ofrecer algo nuevo, pero al final se queda sin innovar, eso sí, sigue siendo divertido




# AHORA PODREMOS RECREAR UN AUTÉNTICO PARQUE TEMÁTICO DE LOS CAZAFANTASMAS

**Con este DLC tenemos nuevas atracciones basadas en la clásica película de 1984, junto a nuevas mecánicas, más personajes, docenas de objetos y nuevos decorados traídos directamente del éxito cinematográfico de los 80**

Estamos de suerte porque Dan Aykroyd dará voz a su mítico personaje Raymond Stantz. Raymond nos guiará a través de la campaña, mientras vamos construyendo nuevos parques y gestionando los problemas que surjan, por supuesto y como no, con fantasmas. Otra voz que también escucharemos será la de William Atherton que pondrá voz a su personaje, Walter Peck.

Lo mejor de este DLC no es el


STAY PUFT



contenido, que ciertamente está muy bien, sino el toque de nostalgia que nos dará encontrarnos con personajes y fantasmas conocidos como Moquete y el muñeco de los Marshmallows.

Una de las mejores incorporaciones, después del vehículo ECTO-1, es una nueva atracción que nos ha encantado, The Ghostbusters Experience. En esta atracción cogeremos nuestra pistola de protones y nos convertiremos en un auténticos Cazafantasmas para hacer lo posible por capturar al máximo posible de estos, mola ¿no? Pues espera que lo pruebes.

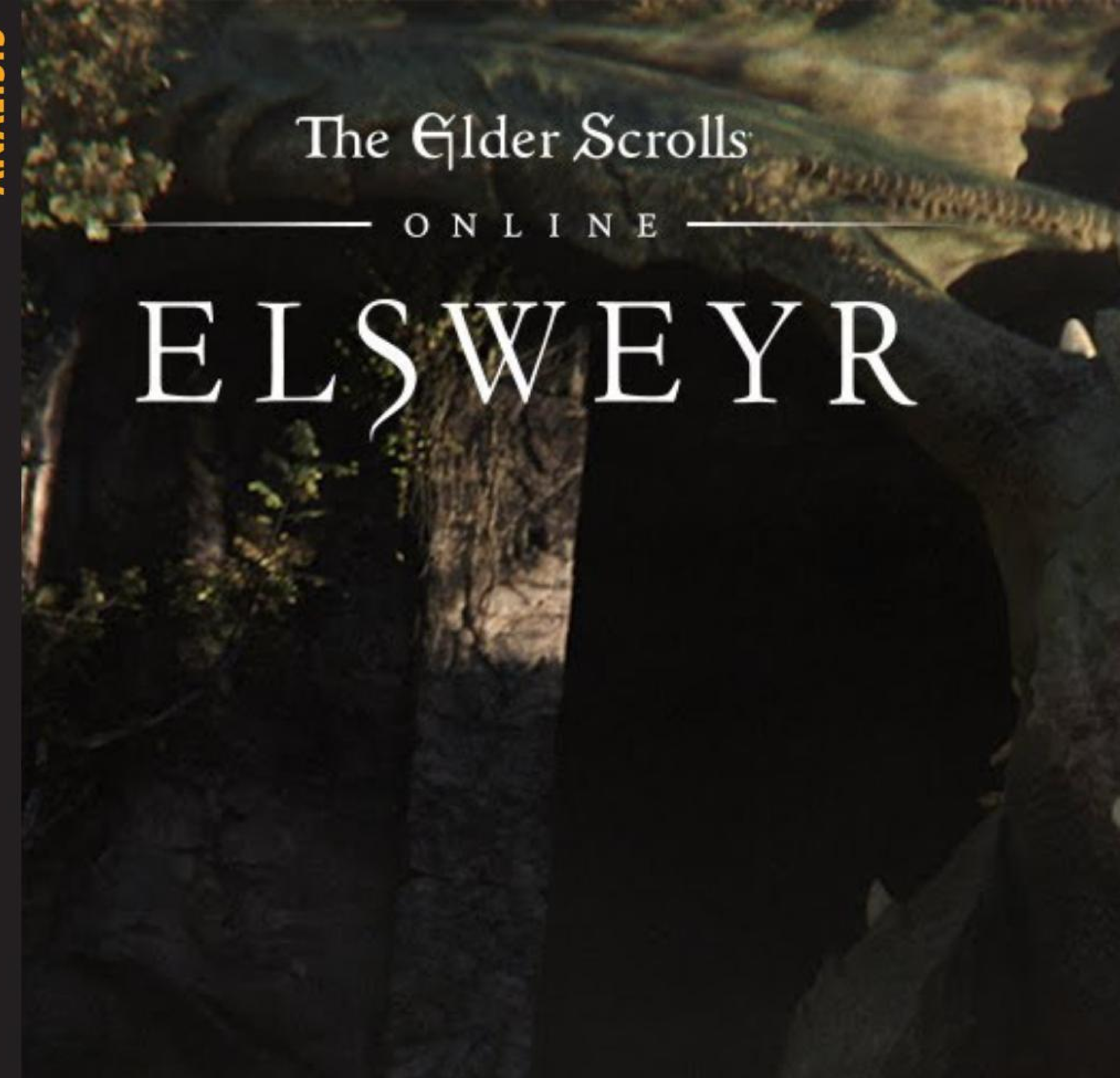
Hemos hablado de lo mejor pero vamos a hablar de todo lo que trae que sin duda lo hace el mejor DLC hasta la fecha de este juego. Por un lado la campaña que no será guiada por los auténticos Cazafantasmas, las atracciones The Ghostbusters Experience (donde nosotros seremos el que cace fantasmas),



la RollerGhoster (una montaña rusa para niños sobre "Moquete"), nuevos personajes, un montón de objetos de decorado de la película, el famoso coche ECTO-1, la base de los Cazafantasmas y la música original de Ray Parker Jr.

# CONCLUSIÓN

Este DLC trae un montón de contenido extra para Planet Coaster y lo mejor es que jugará con nuestros sentimientos porque siendo fan de Los Cazafantasmas no puede dejar pasar esta oportunidad. No es muy caro y trae bastante contenido como nuevas atracciones, nuevos personajes, ¡El coche de los cazafantasmas! y una nueva campaña entre otras cosas, sumandole que contaremos con la voz original de dos de los cazafantasmas de la película.




# ¡BIENVENIDO AL HOGAR DE LOS KHAJIITAS!

**Un nuevo capítulo de The Elder Scrolls Online ideal para sumergirnos en el corazón de la cultura y la historia de los khajiitas con muchas horas de nuevo contenido y aventuras.**



Son varias las expansiones que ya ha recibido este juego y esperemos que sea solo una más que sigan saliendo más en el futuro. De momento son cinco años de juego ya y aun seguimos teniendo misiones que hacer, armas que conseguir y lugares que descubrir. Parece que TESO se ha hecho un hueco para quedarse mucho tiempo y con esta actualización vemos que sigue metiendo caña a sus rivales.

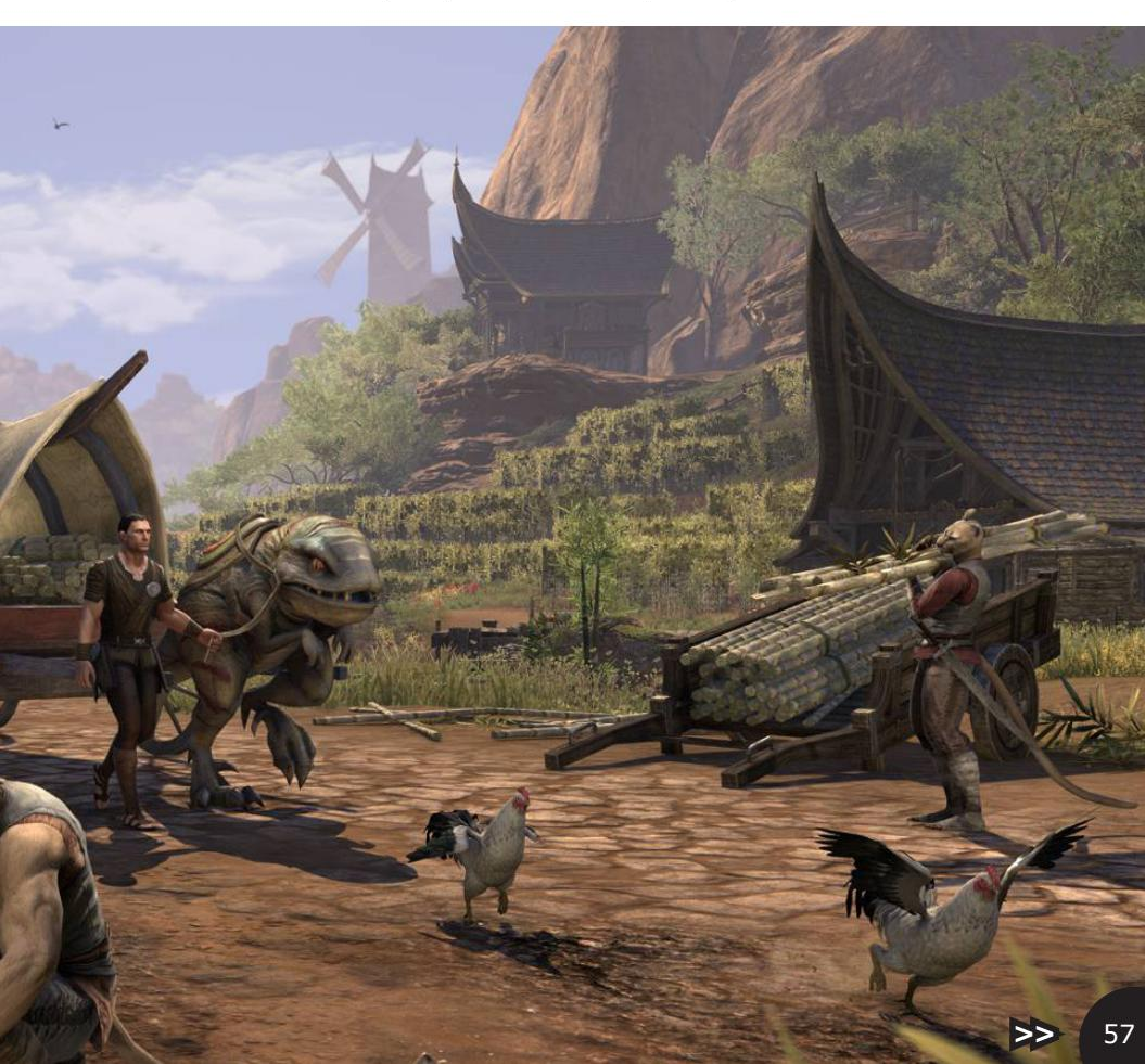
Ante de nada deciros que si queréis más información sobre el juego o sobre las anteriores expansiones podéis encontrar los análisis de todo el contenido en números anteriores de Creative Future Games ya que venimos siguiendo su trayectoria desde los comienzos en PC del juego.

Empezaremos dando una buena



noticia para los que comienzan sus andadas con este capítulo o para los que retoman el juego que no quieren pasar por todo lo demás. Podemos empezar desde el nivel 1 en la zona e historia nuevas que incorpora Elsweyr con un tutorial y una introducción al juego completamente nueva. ¿Y si esto es así? ¿Que hay para los jugadores curtidos? Pues lo mismo pero mucho más difícil, porque con One Tamriel los niveles del mundo y los enemigos se equilibran y no solo eso. Los grupos no entienden de niveles, si jugamos con gente que tiene más nivel cada uno tendrá los enemigos ajustados para que pueda disfrutar de una experiencia óptima por lo que no hay excusa para no jugar a The Elder Scrolls Online: Elsweyr.

Lo que si podemos hacerte es un



resumen a groso modo de las grandes incorporaciones, y con qué expansión llegaron. Con los capítulos SUMMERSET pudimos llegar al hogar de los altos elfos, con una hermosa zona, una historia épica y el retorno de la misteriosa Orden Psijic., y con MORROWIND visitamos la isla de Vvardenfell, una nueva historia controlando el poder del Guardián, la primera clase nueva del juego; también llegaron varios paquetes de contenido descargable (Imperial City, Orsinium, Thieves Guild, Dark Brotherhood, Clockwork City, Murkmire, Shadows of the Hist, Horns of the Reach, Dragon Bones, Wolfhunter y Wrathstone), el sistema One Tamriel ( se eliminaron las restricciones a las alianzas e introducía un sistema de equilibrio en los mundos, lo que permitió la exploración libre, un agrupamiento más flexible



para varios niveles y alianzas), la llegada de ESO Plus con lo que se eliminó la suscripción obligatoria y se introdujo la afiliación opcional que nos recompensa con Crowns y una bolsa de artesanía sin fondo entre otras cosas, y muchas otras cosas que harían esta lista interminable pero al menos ya te hemos puesto al día de lo más notable.

Esta vez conoceremos más en profundidad a los khajitas donde viajaremos a su tierra donde despertaremos sin recordar mucho más que el ataque de un dragón justo antes de quedarnos inconscientes. Contar demasiado de la historia sería quitaros la mitad de la sorpresa porque lo mejor es que la viváis vosotros mismo y nosotros centremonos más el análisis en contaros qué es lo que trae. Lo que si vamosa decir son dos



cosas, por un lado que el nuevo mundo es increíble con sus paisajes y sus gente y que las misiones que nos van mandando en la historia se hacen un poco… aburridas a veces porque estaremos mucho rato simplemente de aquí para allá haciendo recados. Otra cosa será las misiones secundarias que parece que estas si se las han currado mucho más ya que son variadas y muy entretenidas.

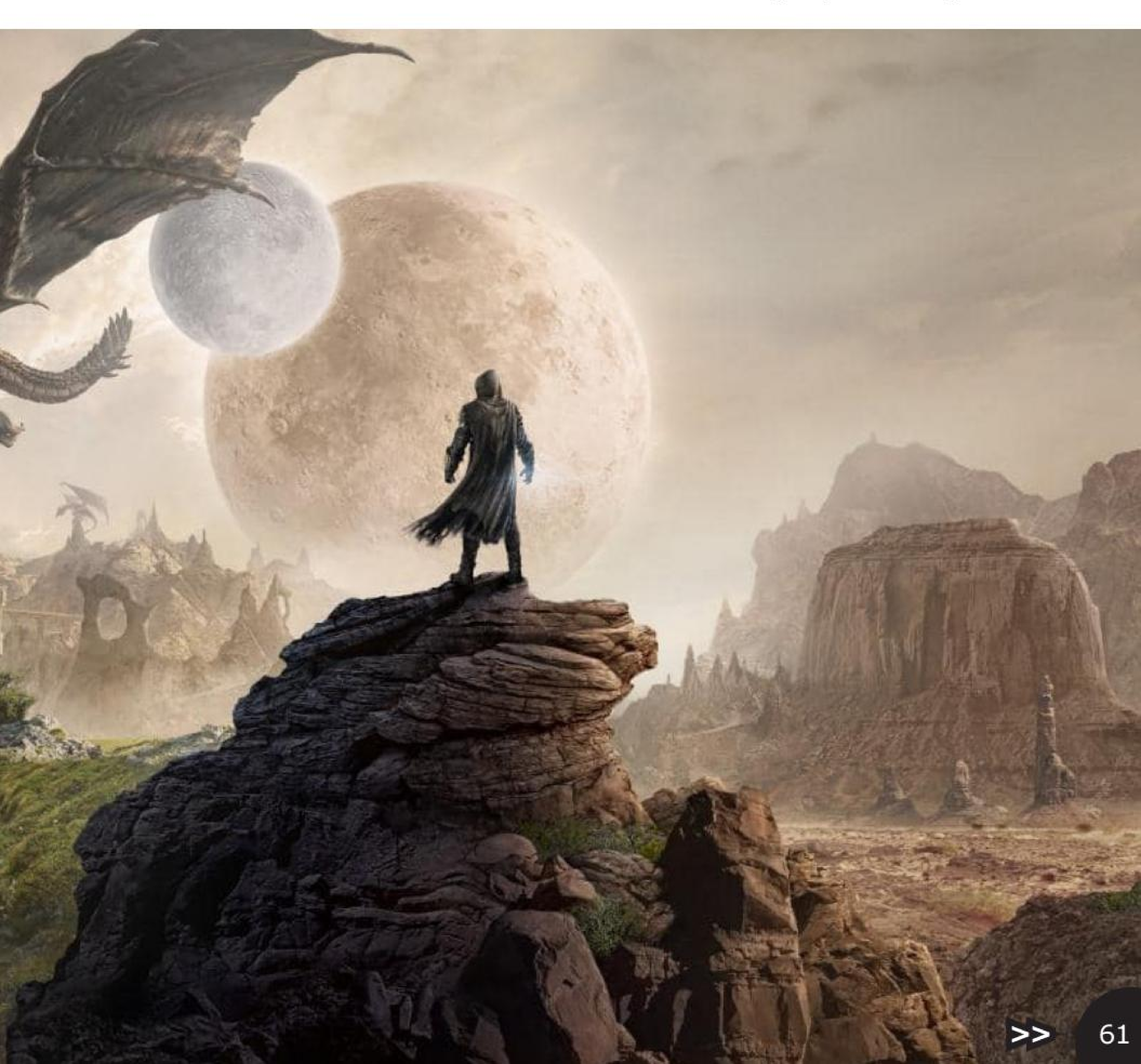
Unos enemigos, ya conocidos de la saga, que tomaran un papel importante serán los dragones. Gran parte del nuevo contenido gira en torno a ellos y serán muchos los momentos que nos encontraremos peleando contra estos grandes alados.

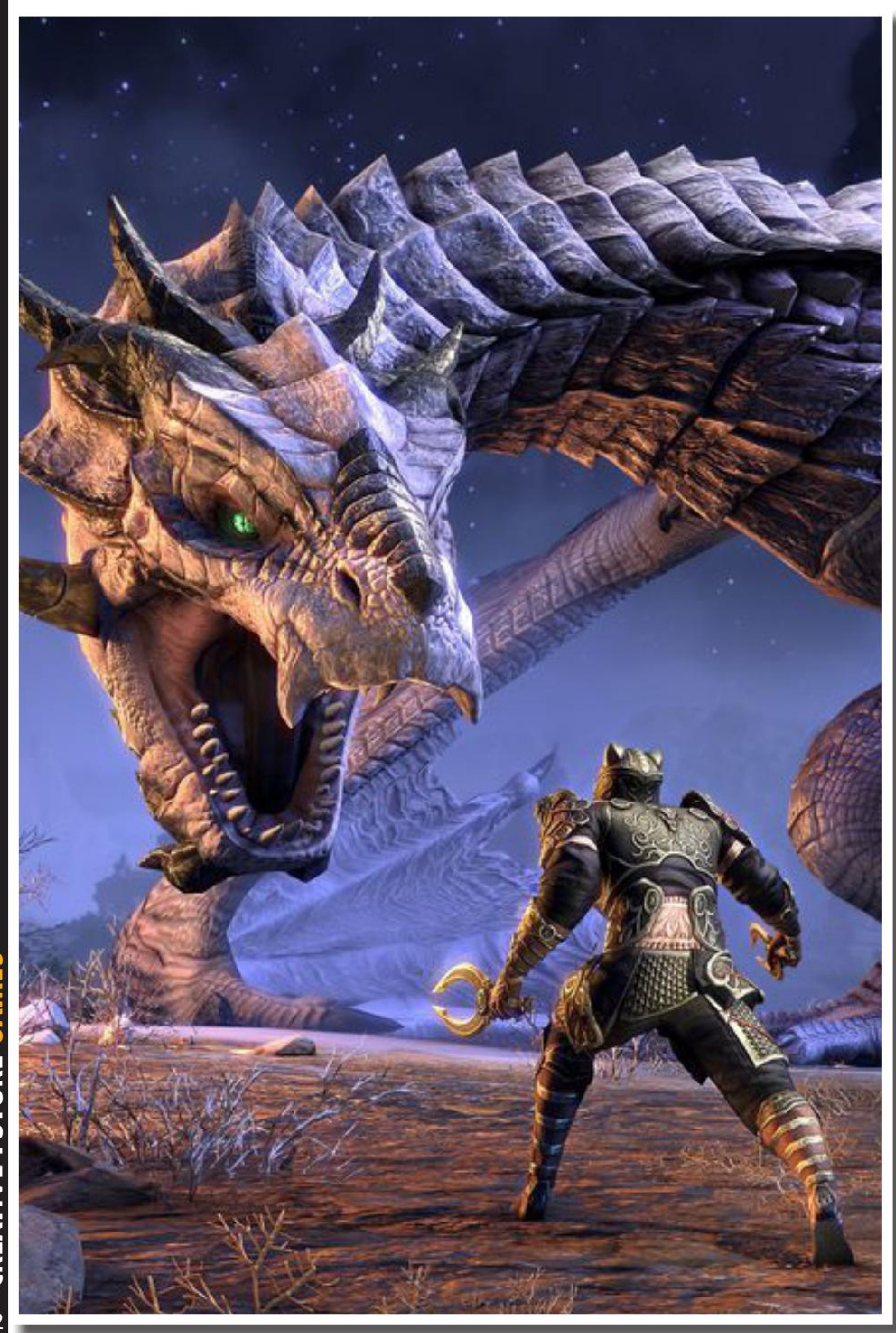
Vayámonos de lleno a este nuevo contenido. Una enorme zona



nueva para explorar por la que pasaremos entre cálidas praderas, profundos cañones y selvas aromáticas; y por fin podremos conocer a la raza felina de la franquicia, descubrir su historia y del trasfondo de su antigua cultura.

Tenemos un nueva clase que seguro os gustará mucho, el Nigromante. Con esta nueva clase podemos convocar a los muertos para que luchen con nosotros y aprovechar los cadáveres cercanos para potenciar sus habilidades. Esta clase que parece sencilla y simple al principio tiene mucho más trasfondo que con el paso de las horas y de las misiones la iremos descubriendo y llegará un momento que no podremos vivir sin ella. Cuenta con tres líneas de habilidades: Grave Lord (Insufla escarcha, fuego y descarga a los





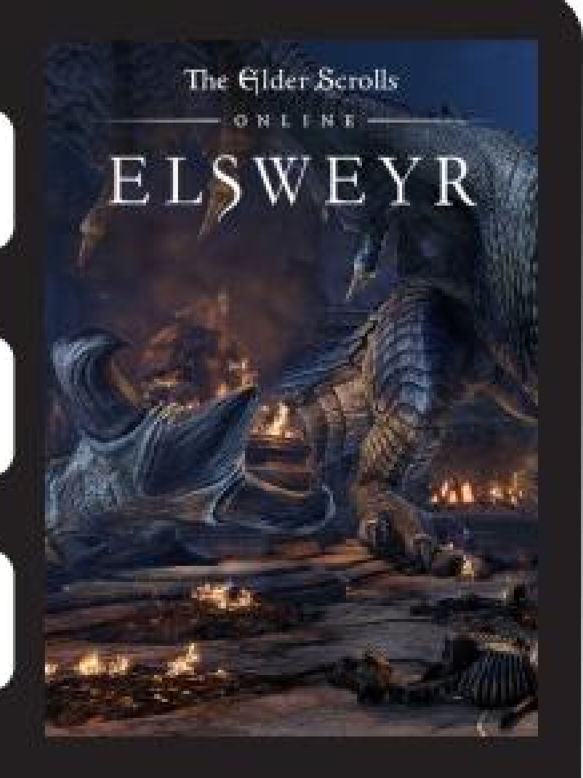
| | |
|---|---|
| GENERO: MMORPG | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC |
| DISTRIBUIDORA: BETHESDA | DESARROLLADORA: ZENIMAX ONLINE STUDIOS |

18
www.pegi.info

**THE ELDER SCROLLS ONLINE: ELSWEYR**

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 8.4 |
| GRAFICOS | 9.0 |
| MUSICA | 8.6 |
| JUGABILIDAD | 8.8 |
| TRADUCCION | 9.0 |

NOTA
8.8




REALIZADO POR BIBI RUIZ

muertos para llevar la destrucción a los enemigos; y lo mejor de todo es que cuando mueran se unirán a nuestras filas.); Bone Tyrant ( Podremos manipular los restos de los muertos y úsalos para crear barreras impenetrables y alargar nuestra vida.) y Living Death (Controlamos la vida y la muerte para revivir y curar a nuestros aliados incluso llegando a resucitarlos).

Encontraremos seis nuevas Delves (mazmorras más pequeñas que normalmente llevan asociadas una misión y que se pueden completar en solitario) y dos nuevas mazmorras públicas (son espacios más grandes que presentan grandes grupos de enemigos y varios jefes fuertes), que nos ofrecen un montón de oportunidades para ir de aventuras.

También añade una nueva Trial, Sunspire. En la nueva Trial (mazmorras más grandes diseñadas para grupos de 12 jugadores, y requieren un mayor nivel de comunicación ) nos enfrentamos a un grupo de peligrosos dragones en un antiguo templo de Alkosh.

# CONCLUSIÓN

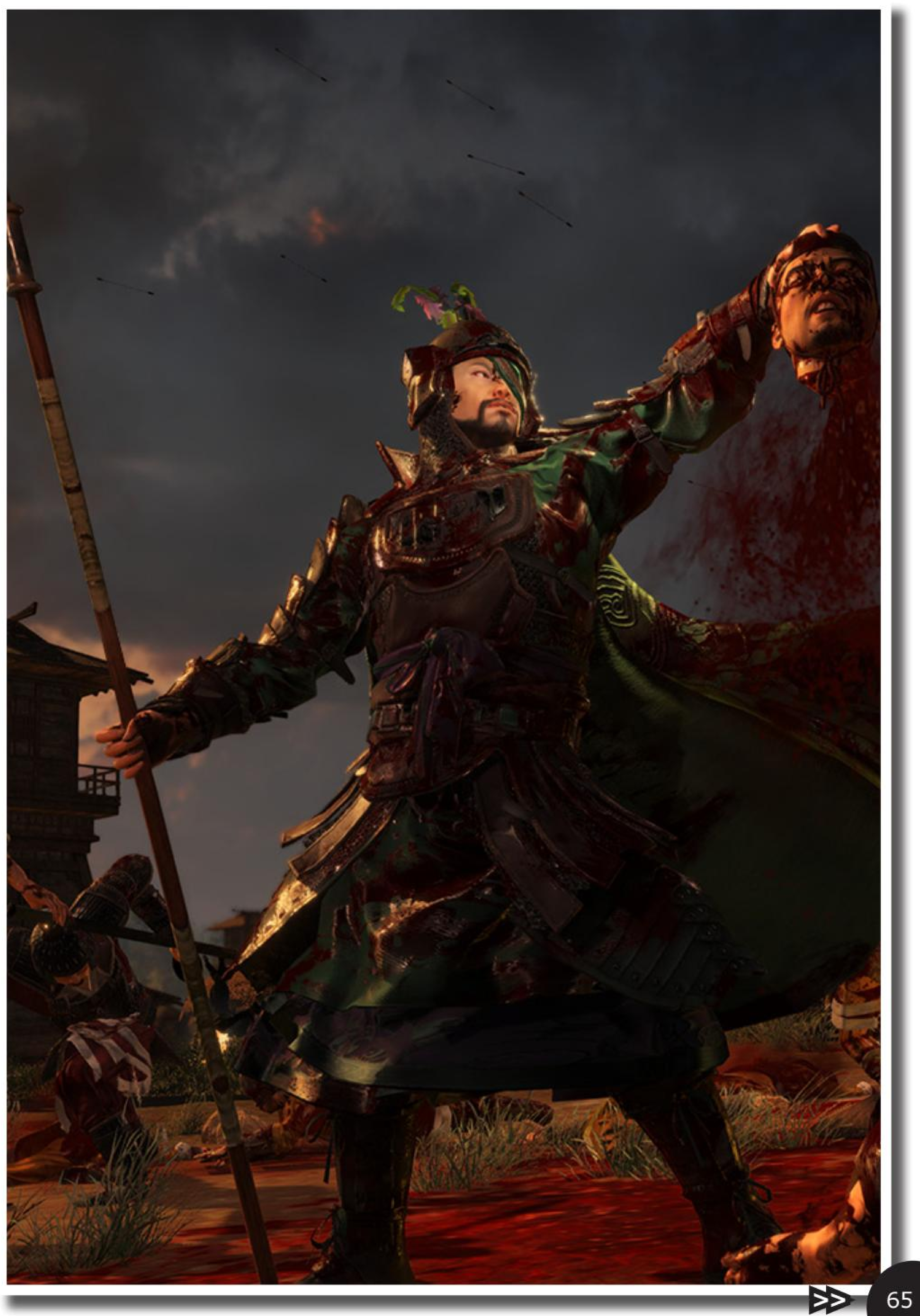
Si estás jugando a The Elder Scrolls Online este nuevo capítulo tienes que probarlo porque añade mucho contenido nuevo que amplía todos los apartados jugables, una nueva clase, nuevas mazmorras, una nueva Trial y una historia más que interesante de una raza que siempre hemos querido conocer en más profundidad.




# CON TOTAL WAR: THREE KINGDOMS VIAJAREMOS A LA ANTIGUA CHINA

**Un juego donde los héroes cobran vida para unir a China bajo una sola bandera. Total War: Three Kingdoms es un juego profundo, con una buena historia, con una jugabilidad completisima y un estilo de juego que nos envolverá cuando comencemos a jugar.**

Es el año 190 de la era actual y China se encuentra sumida en plena revuelta. La Dinastía Han se desmorona ante el joven emperador, que es una mera marioneta del déspota Dong Zhuo. El poder del brutal y opresivo régimen crece a media que se sumerge en la com-





pleta anarquía. Pero todavía hay esperanza en forma de tres héroes, que se han hermanado para hacer frente a la calamidad. Los Señores de la Guerra de las grandes familias hacen lo mismo, conformando una frágil coalición en un intento por desafiar el implacable mando de Dong Zhuo. Moldearán el futuro de China con sus propias manos, pero la ambición personal amenaza su ya desmoronada alianza.

El juego combina una apasionante campaña por turnos de construcción de imperios, gobierno y conquistas con batallas increíbles a tiempo real. Todo ello



en unos de los momentos más destacables de la historia China.

Tendremos para elegir entre 12 legendarios señores de la guerra donde tendremos que reclutar personajes heroicos para que nos ayuden y así atacar a nuestros enemigos en los frentes militar, tecnológico, político y económico. Estos legendarios señores de la guerra basados en el Romance de los Tres Reinos, la célebre novela histórica de China por lo que serán poderosos guerreros e ilustres hombres de Estado, cada uno con su propio estilo de juego y unos objetivos únicos.



Algo que siempre se nos plantea cuando nos metemos dentro de una saga nueva. Si llegas nuevo no te preocupes, el juego está pensado para que se suba al carro quien quiera. Es cierto que te costará trabajo hacerte con todo y jugar de manera fluida pero sin lugar a dudas el juego te ayudará para que consigas este objetivo. El juego te ayudará a través de un tutorial que te guiará durante la partida diciendo cómo funcionan las cosas y que deberías hacer. Sin darte cuenta el tutorial se habrá quedado atrás y tu solo irás jugando sin problemas.

Para los que no lleguen nuevos podemos decir que tenemos la esencia de siempre pero como ya esperaremos, se notarán los cambios, nuevas mejoras, nuevas mecánicas que en la batalla se harán notar además de en la gestión del juego.



Hablando de jugabilidad no nos vamos a meter demasiado porque ya hemos hablado mucho sobre los juegos de esta saga y tenemos una cosa clara, todos los Total Wars son muy buenos en este apartado. Si hay que decir que como siempre tiene ciertas mejoras jugables que hacen que el juego fluya mejor, dándole una mayor profundidad a la estrategia.

Un nuevo cambio que sí veremos será el que hacer nuestros amigos. Esto quiere decir que decidiremos si queremos aliarnos con alguien o preferimos tenerlo de enemigo. No podemos ser amigos de todos pero sí será importante para el desarrollo de las partidas pensar bien a quien queremos tener a nuestro lado.

Gráficamente estamos ante un mundo precioso, una tierra de impresionante con una gran belle-



GENERO: ESTRATEGIA | PLATAFORMA: PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CREATIVE ASSEMBLY

16
www.pegi.info

NOTA
9.4

**TOTAL WAR: THREE KINGDOMS**

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 9.1 |
| GRAFICOS | 9.5 |
| MUSICA | 9.0 |
| JUGABILIDAD | 9.3 |
| TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR ANTONIO FERNANDEZ

za natural. Nos encontramos con frondosos subtrópicos, áridos desiertos y montañas nevadas además de míticos y emblemáticos lugares con la Gran Muralla de China y el río Yangtsé. ¿Qué podemos decir que no sepáis ya de esta gran saga? Los escenarios son preciosos, muy cuidados, con muchos detalles, con muchos personajes en escena y lo mejor de todo es que siempre nos sorprenderán, siempre nos harán disfrutar de la experiencia de estar dentro de ellos.

El juego cuenta con una edición limitada que podremos adquirir, la cual cuenta, además de con el juego en una caja Premium Deluxe, con tres nuevos señores de la guerra, tres clases nuevas de héroe, nuevas habilidades de personajes, nuevas armas y armaduras, y un póster de doble cara con un mapa de la campaña y personajes.

# CONCLUSIÓN

La saga Total War nos vuelve a enamorar con Total War: Three Kingdoms. Parece difícil que después de tanto tiempo un juego que mantiene tanto grueso de un juego a otro nos sorprenda y nos enamora con cada entrega pero lo consigue. Esta vez llega con una historia profunda, con mejoras jugables y con la posibilidad de elegir a nuestros aliados y enemigos, algo que hará que cada batalla sea única y que nos obligue a estar cambiando continuamente de estrategia.




# UN MUNDO PIXELADO DONDE VIVIREMOS UNA AUTÉNTICA AVENTURA

**PixArk llega al mercado con más de un centenar de dinosaurios, un generador de mundos y horas y horas de construcción, exploración y acción porque caminar entre dinosaurios no será un juego de niños**

Nos encontramos antes un sandbox de supervivencia sobre mundo abierto realizado con técnica Vóxel, que ofrece un nuevo enfoque sobre el mundo de ARK: Survival Evolved ¿Os suena? Efectivamente, dinosaurios y por el título del juego ya os imagináis que más, pixeles, luego estaremos ante un completo mundo plagado de dinosaurios pixelados. más de cien especies de estos mortíferos animales.

PixARK es un vasto y salvaje mundo lleno de peligros entre los que





tendremos dinosaurios y otras extrañas criaturas. Para sobrevivir tendremos que domesticar a cualquier tipo de criatura, y por avanzando en la investigación para obtener la tecnología más puntera además de herramientas mágicas. Si buscáis un argumento no lo vais a encontrar porque nos despertaremos en una misteriosa isla donde tendremos que sobrevivir a todo tipo de peligros, para ello recolectaremos para hacer un refugio donde protegernos de los enemigos, cultivaremos para comer y domesticaremos o cazare-



mos bestias para conseguir aliados y materiales con los que construir.

¿Lo más interesante? O al menos un punto muy interesante, es que no estaremos solos. Si ya se que hay dinosaurios pero no nos referimos a eso, sino que podemos crear nuestra tribu añadiendo amigos a la partida.

PixARK es un juego grande, un juego potente con muchísimas posibilidades más allá de crear simple construcciones, las posibilidades que nos encontramos



son ilimitadas, desde crear un castillo hasta encontrar un hueco secreto al excavar, y todo eso con la potencia de lo que ofrece el entorno, ¿Os imagináis subidos sobre un Rex por el mundo?

A simple vista, por su diseño y como se presenta parece un juego para los más pequeños pero si comenzamos a jugar veremos que no es así porque al igual que su hermano mayor ARK: Survival Evolved, tendremos que sobrevivir y eso no será tan sencillo porque todo lo que se mueve en este



mundo busca lo mismo y además serán enemigos nuestros. Avisamos que este juego es para meterle muchas horas por simplemente con la recolección de material invertiremos un tiempo brutal, luego llega la construcción y por su fuera poco, la exploración para conseguir material más extraños y deseados. Si tienes muchas horas libres y te gusta este estilo de juego vas a disfrutar mucho, sobre todo por el tema de estar rodeado de dinosaurios, de los cuales algunos podrá verlos de cerca porque no te atacarán pero cuidado porque



los que atacan son muy rápidos.

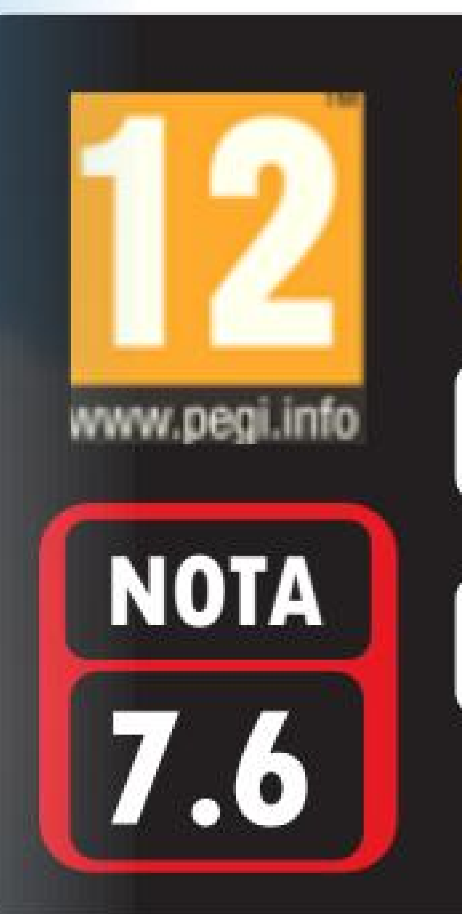
Se que lo hemos dicho, pero necesitarás muchas horas para exprimir el juego, porque son muchas las cosas que habrá que hacer para subir de nivel y para realmente disfrutar de lo que ofrece el juego, lo malo es que necesitas que otra gente también haga lo mismo para que comiences a sacarle el jugo al juego y eso cuesta trabajo. Lo mejor es jugar sin un objetivo final, solo ir planteandonos pequeños obje-

GENERO: MMORPG

PLATAFORMA: PS4, XBO, SWITCH

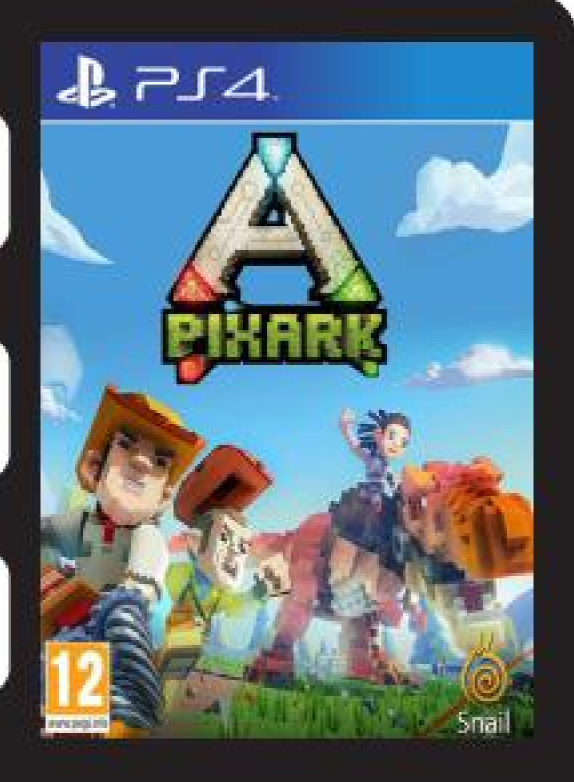
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SNAIL USA




NOTA 7.6

| PIXARK | |
|---|---|
| HISTORIA | 7.0 |
| GRAFICOS | 7.7 |
| MUSICA | 7.8 |
| JUGABILIDAD | 8.0 |
| TRADUCCION | 7.7 |



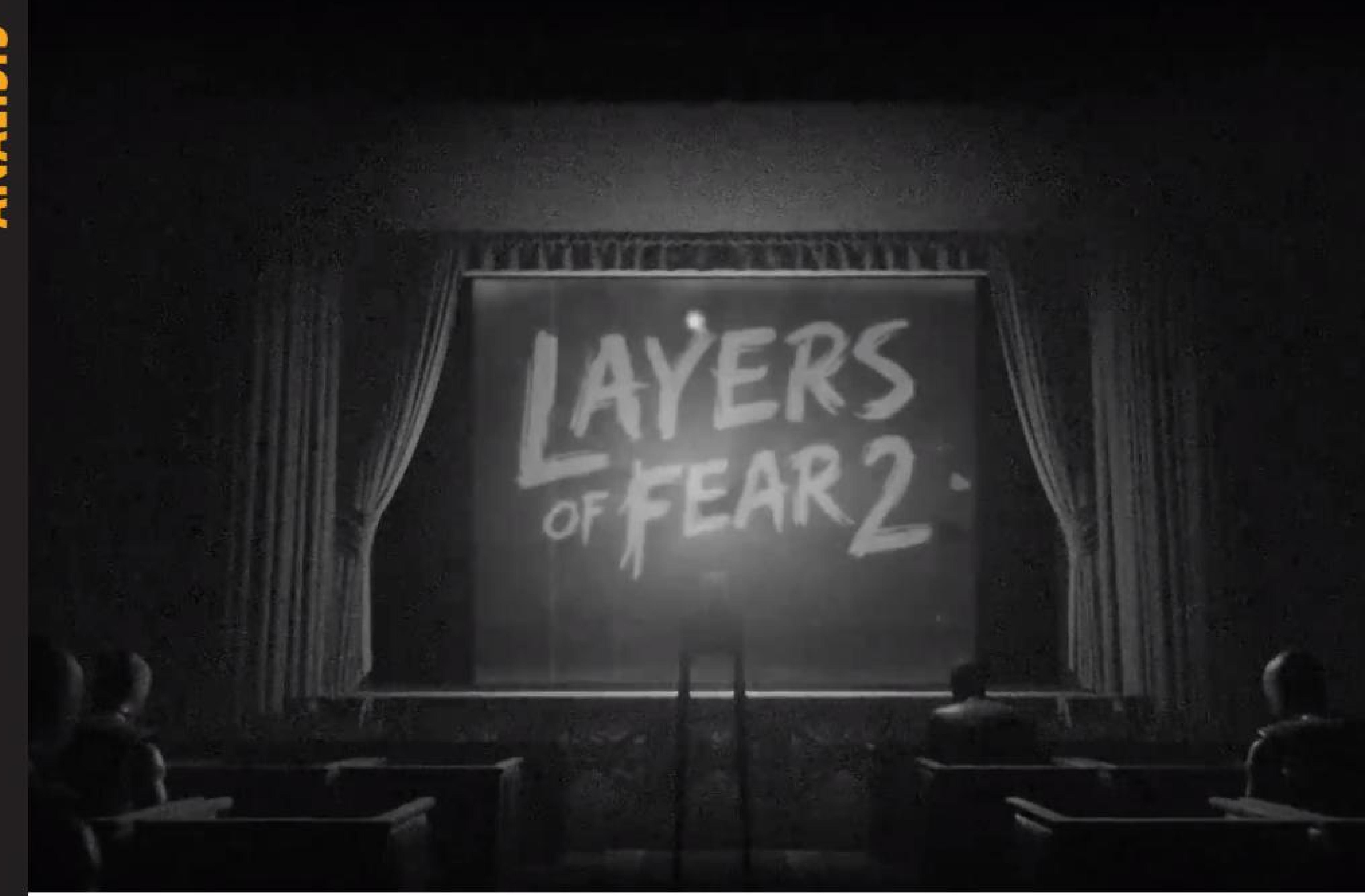

REALIZADO POR ISA GARCIA

tivos: vamos a construir una habitación, ahora metemos otra planta, ahora un puente para cruzar un acantilado, una gran torre para encontrar la casa si morimos, domesticar dinosaurios pequeños, atacar a los grandes,... y así poco a poco, de esa forma os aseguro que se agradece mucho el tiempo que dediques, si en cambio buscas llegar lejos muy pronto es posible que te canses antes de terminar la primera habitación de tu casa.

Una parte mala del juego es que existe su hermano mayor ARK: Survival Evolved, que es más serio y a la vez más disfrutable, aunque siempre puede ser que te guste más el estilo pixart ¿no? Si lo que se buscaba con este juego era llegar a un público más joven tendrían que haber bajado la dificultad y las horas de juego para conseguir premios realmente interesantes, de todas formas el juego en sí está completo, solo que es para gente paciente.

# CONCLUSIÓN

PixArk es un adaptación al pixel de ARK: Survival Evolved. Lo bueno que tenemos un entorno más amigable, que podemos construir a diestro y siniestro y que cuenta con una cantidad barbada de objetos para recolectar, y que dispone de un modo multijugador; en contra tenemos que se necesitan muchas horas para comenzar a sacarle provecho por lo que no es una gran alternativa a ARK: Survival Evolved.




# PROTAGONISTA DEL PAPEL DE NUESTRA VIDA

**Vivimos en una inmensa obra de teatro donde nosotros somos los protagonistas de esta cruel historia. El papel que nos ha tocado es el más importante de todos, el de superviviente**

Después de 3 años del lanzamiento de Layers of Fear donde nuestro protagonista era un pintor, ahora nos tocará vivir en el papel de un actor que se ve encerrado en un transatlántico representando una obra de teatro dividida en actos que determinarán nuestro destino.

Layers of Fear es un survival horror en primera persona que intenta jugar con nosotros mediantes puzzles y sustos psicológicos y otros, sin embargo, esta segunda entrega no supera a su antecesor. Y os explicamos el porqué.



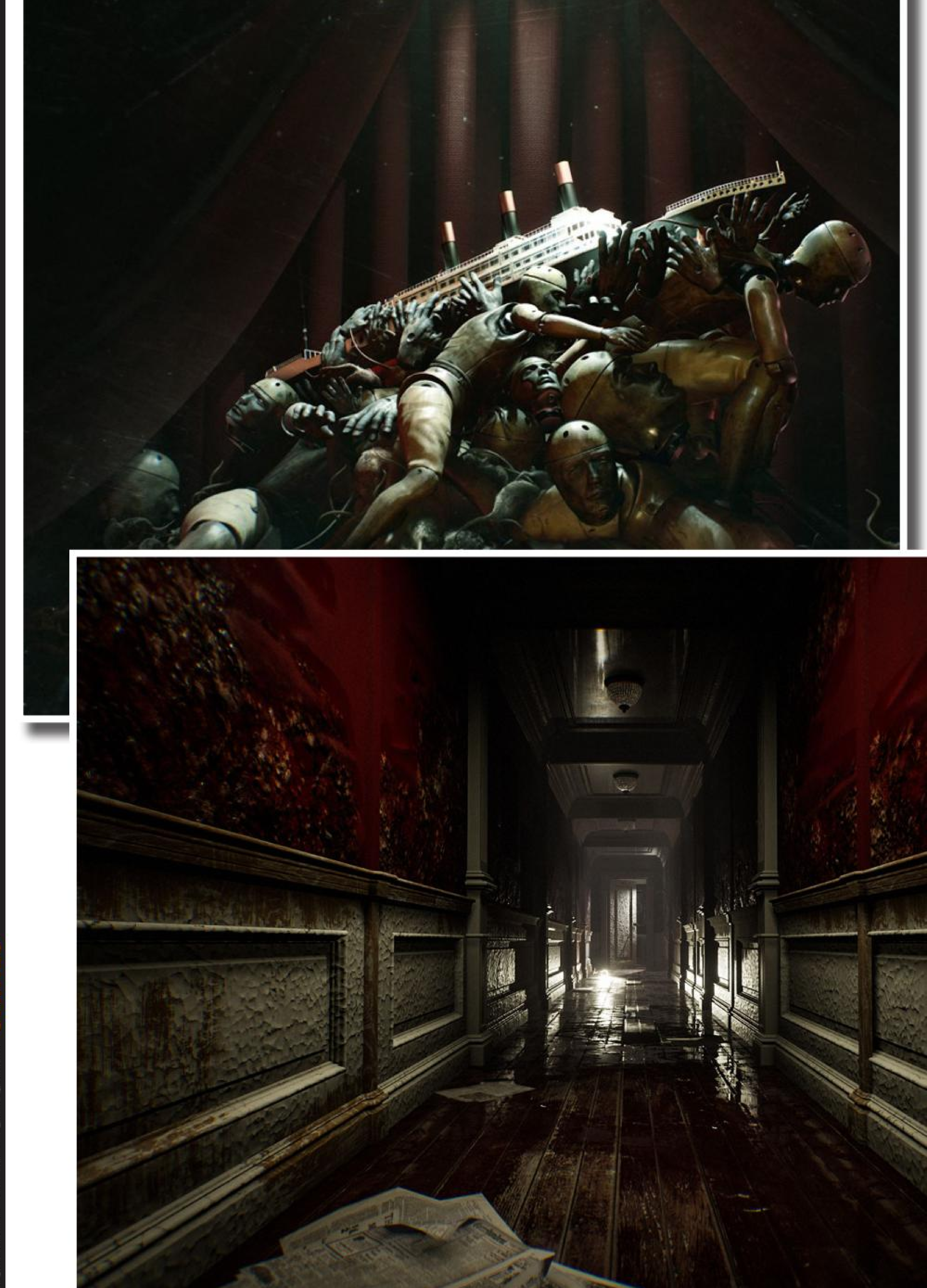


El argumento nos traslada a un escenario completamente diferente con respecto a su anterior entrega. Iremos avanzando por los pasillos de este gran barco donde se nos irá contando una historia que nos tendrá confusos intentando encajar todas las piezas de su guión, esto se irá completando con documentos que iremos encontrando si estamos atentos de cada rincón. Como siempre, su argumento no es sencillo, es profundo y hay que prestar mucha atención. Incluso aunque logremos finalizar puede que no lo lleguemos a comprender, y es que no trata de hacernos una historia simple, si no una historia en la que hay que llegar al fondo, llena de simbolismos.



Nuestras decisiones serán determinantes para el final de nuestro protagonista, y es que en momentos determinantes se nos pedirá reaccionar ante un acontecimiento, ¿salvamos a una persona o la dejamos morir? Teniendo en cuenta esto, el título es rejugable y podemos ver que ocurre con diferentes opciones.

En la primera entrega no teníamos una amenaza que nos llevará a la muerta, en este caso han incorporado un ente o monstruo que nos persigue y si este nos alcanza, tendremos que volver a repetir la escena. Este monstruo ha sido incorporado para darle algo de emoción al asunto y de tener un peligro que nos haga ponernos un



| | |
|---|---|
| GENERO: SURVIVAL HORROR | PLATAFORMA: PS4, XBO, SWITCH |
| DISTRIBUIDORA: BLOOBER TEAM | DESARROLLADORA: BLOOBER TEAM |

18
www.pegi.info

NOTA
8.0

| LAYERS OF FEAR 2 | | HISTORIA | 8.0 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 8.0 | MUSICA | 7.0 |
| JUGABILIDAD | 7.0 | TRADUCCION | 8.0 |




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

poco nerviosos, sin embargo, huir de él solo será buscar el camino adecuado, no tendremos una abanico de opciones para salir ilesos.

Layers of Fear 2 es como una montaña rusa, hay momentos en los que está en lo alto y nos tendrá interesados, mientras que otros estarán en lo más bajo, pasarán sin pena ni gloria. Trata de asustar fácilmente, por lo que no llegamos a apreciar momentos de verdadera tensión.

A lo largo de nuestro avance nos encontraremos con puzzles, enigmas que tendremos que resolver, sin embargo suelen ser bastante fáciles por lo que no supondrá un reto el superarlos.

La ambientación es fantástica e ir por los camerinos de este gran barco será un paseo visual, a la vez que su apartado sonoro acompaña notablemente. No cuenta con voces españoles, pero sí con subtítulos. Y su duración puede llegar a ser entre 6-7 horas, siendo además rejugable. Es un título que acaba enganchando, sobre todo con su atmósfera y su argumento tan enigmático, sin embargo se nota que algunos puntos recurren a lo fácil y se echa de menos algo más elaborado y que impacte finalmente.

# CONCLUSIÓN

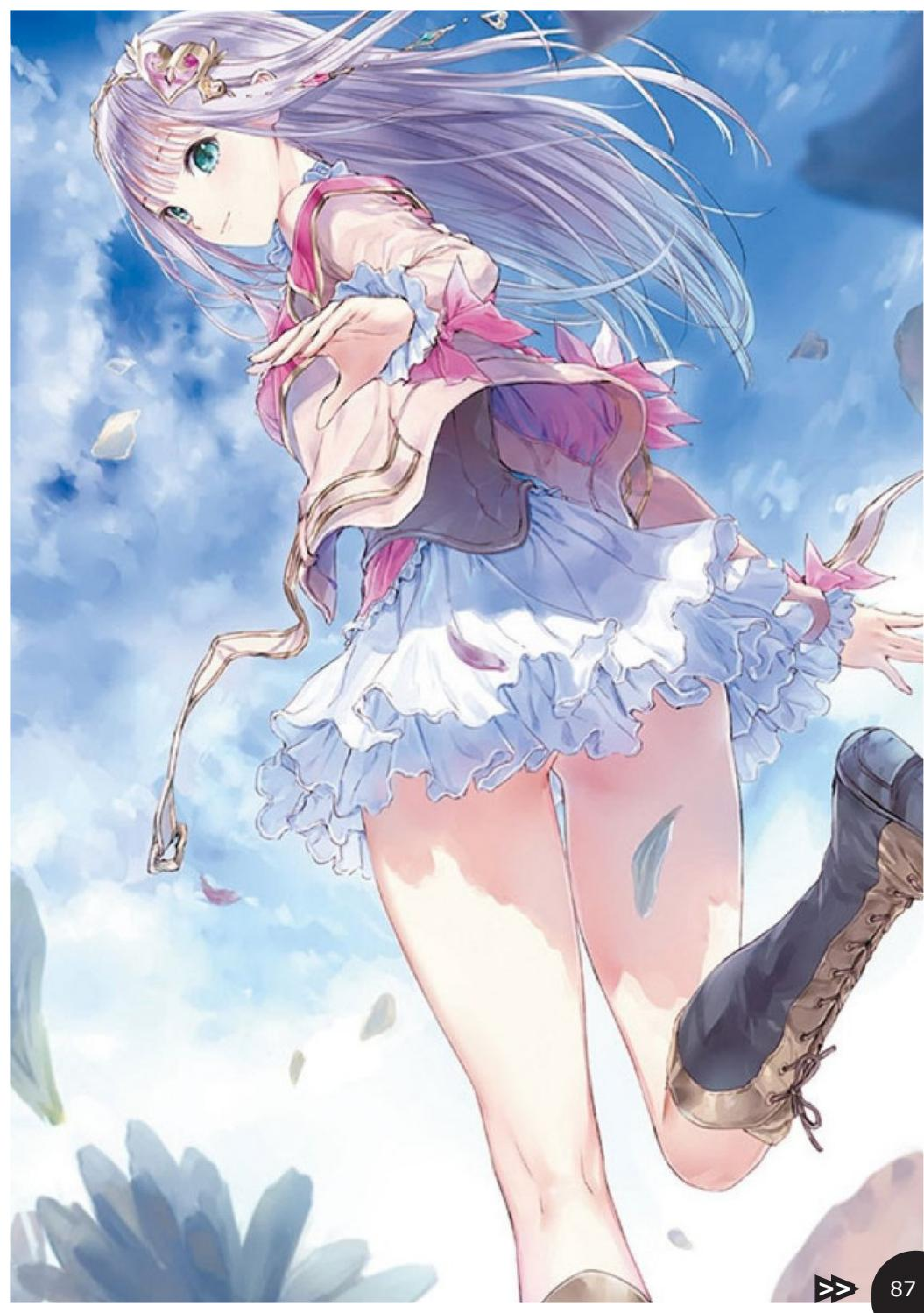
Layers of Fear 2 intenta incorporar algún cambio a su primera entrega, pero no logra mejorar a su antecesor.




# UN MISTERIOSO LIBRO QUE TENDREMO QUE IR DESCUBRIENDO

**Una de las sagas más largas conocidas sigue sin parar, nos vuelve a traer una nueva historia en la que el centro del universo vuelve a ser la alquimia y la búsqueda de materiales, ¿Estas preparado para embarcarte en esta nueva historia?**

Viajaremos por el mítico reino de Arland, de la mano de la joven heroína Lulua Frixell en una aventura épica con la esperanza para intentar descubrir los secretos de la tierra natal de la familia continuando la historia de la Trilogía Arland, ambientada varios años después de los acontecimientos relatados en el popular título de 2012: Atelier Meruru: The Apprentice of Arland.



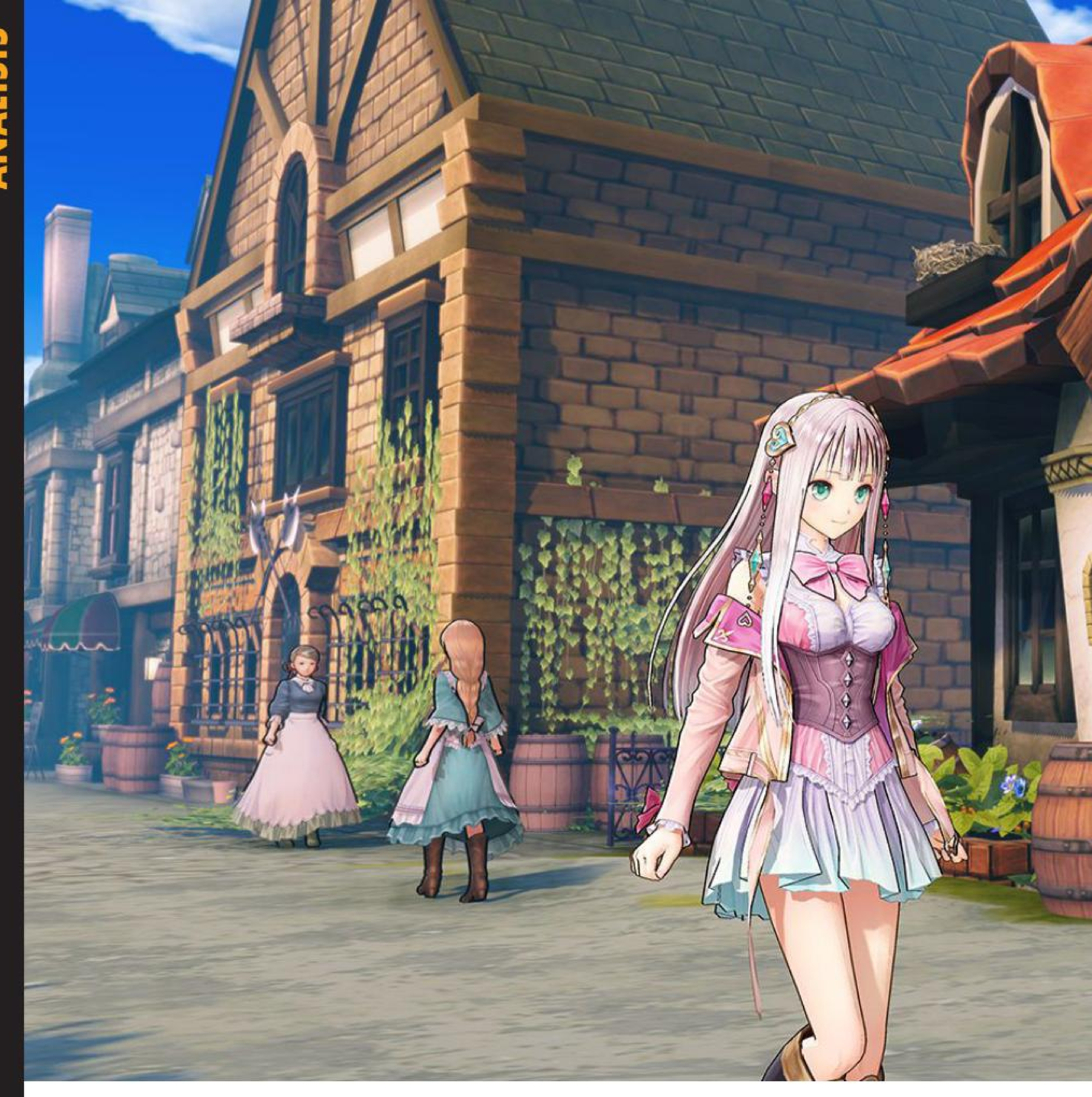


Lulua debe desentrañar los enigmas del códice antiguo que ha hallado, al tiempo que intenta dominar los conceptos básicos de esta saga: exploración, síntesis y batalla. En su aventura, Lulua interactúa con un convincente elenco de compañeros, entre ellos algunas caras familiares, entre los que se incluyen: Rorolina Frixell, la madre de Lulua alquimista más reconocida y madre de Lulua; Totooria Helmold, la antigua aprendiz de Rorona e influyente alquimista; Mimi Houllier Von Schwarzlang, entusiasta aventurera y guardiana privada de Totori; y Sterkenburg Cranach, antiguo caballero que se convirtió en jefe de la Fuerza Guardiana.



Hablando sobre las batalla, Atelier Lulua: The Scion of Arland cuenta con un Sistema de Batalla por turnos en el que podemos formar un equipo compuesto por cinco miembros: tres atacantes y dos que asumen el papel de apoyo. Los miembros de apoyo realizan Ataques de Auxilio automáticamente para complementar las acciones del atacante y su activación periódica garantizará que se inflija el máximo daño a los enemigos.

Los atacantes cuentan con un arsenal de habilidades únicas que pueden utilizar para atacar las debilidades del enemigo, aunque estas habilidades también son útiles para otras cosas como para



descifrar el Enigma de la Alquimia.

Al comienzo, según la formación que usemos, también podemos activar una habilidad latente especial conocida como Arte Primordial.Estas se activan automáticamente para ofrecer al equipo apoyo en la batalla en forma de un incremento del Daño de Objetos o, incluso, incrementando el Daño de Ataque durante toda la lucha.

Como novedades en la batalla dentro de la saga, ahora podemos utilizar la nueva habilidad de Interrupción, que ofrece la posibilidad utilizar el objeto preparado previamente, fuera de un turno. Una vez que el indicador está lleno de ataques, la habilidad se puede activar y el objetivo equipado con



anterioridad no se consumirá al ser utilizado, dándonos una ventaja contra enemigos poderosos.

Sin entrar en profundidad en los combates en sí podemos decir que son fáciles de llevar, son variados, agradables y lo dicho, no se son difíciles de realizar. En poco tiempo nos veremos inmersos en el juego como si hubiéramos estado toda la vida con él.

Otros de los puntos fuertes, y posiblemente el que más es la Alquimia, ya que toda la saga se mueve entorno a eso, y este Atelier Lulua: The Scion of Arland no podía quedarse atrás. Por ello vemos necesario hablar de la Síntesis. Lo importante aquí será conseguir recursos y materiales, para elle Lulua deberá




viajar a través de hermosas tierras, algunas nuevas y otras no exploradas, mientras que otras han sido afectadas por el paso del tiempo, desde que Rorona, Totori y Meruru viajaran a través de Arland. A lo largo de estos entornos diversos iremos encontrando gran cantidad de materias primas, pero si solo si somos grandes exploradores y exploramos por completo cada área descubriremos recursos más escasos que podremos usar como parte del sistema de síntesis del juego.

La Síntesis en esta última entrega combina los sistemas de "calidad" y "rasgos" de la trilogía Arland, permitiendo que los objetos adquieren características nuevas, junto con los sistemas de "potenciar objeto" y "elementos" de la trilogía "Mys-




terious", otorgando a los objetos poderosas habilidades. Estos sistemas nuevos y familiares se entremezclan con la nueva mecánica de "Efectos Despiertos" para ofrecer una gran cantidad de posibilidades.

Cuando están en la caldera, podemos utilizar una materia prima con la habilidad de "Efectos Despiertos" a la mezcla para dar al objeto resultando un factor secundario: combinar un material para evocar el efecto de daño de fuego con una bomba de trueno, tendrá como resultado un objeto que expele tanto truenos como fuego para crear un golpe devastador.

Ya tenemos materiales, y ya tenemos las recetas, ahora toca hacer nuestras pociones. Es muy entre-


Ravenous proprietress
Lisa von Beilschmidt

GENERO: ROL | PLATAFORMA: PS4, PC, SWITCH
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: GUST STUDIOS




**NOTA 8.5**

**ATELIER LULUA: THE SCION OF ARLAND**

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 8.5 | GRAFICOS | 8.3 |
| MUSICA | 8.7 | JUGABILIDAD | 8.2 |
| TRADUCCION | 5.0 | | |




REALIZADO POR RAMON GOMEZ

tenido ir haciendo nuestras propias creaciones y viendo como con todo lo recogido después tenemos resultados realmente interesantes.

Un punto negativo del juego es que a veces se convierte muy repetitivo porque a fin de cuentas tenemos que buscar material y echar al caldero, coger material y echar al caldero,.... También en el tema a los diálogos que pasadas unas horas no encontraremos mucho nuevo y perderos parte del interés con el que comenzamos el juego.

Como siempre, no vemos llegar el juego en nuestro idioma, llega completamente en inglés y lo malo es que hay mucho que leer por lo que si no somos diestros en este idioma mejor nos plantearnos otras alternativas. No es un lenguaje muy complejo ya que usa estructuras sencillas y claras pero si no tienes buen nivel y vocabulario difícilmente vas a disfrutar del juego en su totalidad.

# CONCLUSIÓN

Como todos los juegos de la saga, Atelier Lulua: The Scion of Arland, contiene mucho de la saga pero además incorpora novedades interesantes como para que no perdamos el interés. Posiblemente este juego es de los más novedosos e interesantes ya que es ameno y a la vez mejora el sistema jugable y el intereses por la alquimia gracias a su libro cifrado. Lo malo, es que sigue siendo repetitivo con el tiempo y no llega en castellano.




# UN SINFÍN DE PERSONALIZACIONES PARA NUESTROS VEHÍCULOS

**Un juego orientado al trabajo en equipo. Ganar solos no nos servirá si nuestro aliados no son diestros con el volante y para disfrutar de ellos este juego cuenta con muchos modos de juegos tanto offline como cooperativo local y multijugador**

Estamos ante un juego competitivo arcade de carreras que cuenta con muchas personalización de vehículos y todo alrededor del Universo Sonic. Este Team Sonic Racing va muy orientando a jugar en equipo, y también para que juguemos online, no descartamos las opciones offline pero es cierto que si quieres exprimirlo tienes que saltar a la red.

Podemos competir en carreras de hasta doce pilotos donde la locu-





ra y adrenalina están aseguradas. Y por si fuera poco tenemos la posibilidad de jugar en pantalla partida con hasta cuatro jugadores. Cuenta con más de una veintena de circuitos repartidos en siete mundos de los cuales doce nuevos circuitos creados específicamente para Team Sonic Racing y nueve mapas que ya existían para experimentar y rememorar el pasado.

Podemos elegir entre tres tipos distintos de personajes (Velocidad, Técnica y Potencia) y cientos de opciones de personalización de nuestro coche. Cada personaje tendrá su propio vehículo con habilidades únicas y estos tienen varias partes personalizables, hay



nueve artes únicas para cada personaje. Las ventajas de los tipos de personajes son para los que tienen Velocidad contarán con velocidad máxima, los que tiene Técnica, puede evitar que los obstáculos, como la hierba o el hielo, desaceleren la marche durante un tiempo limitado; y los que tienen Potencia cuentan con la capacidad de romper algunos obstáculos en los mapas y abrir nuevas vías de carreras.

Entre los modos de juego que nos ofrece Team Sonic Racing tenemos Grand Prix (cuatro carreras donde deberemos demostrar quien es el mejor), Time Trial (Un juego para aprender jugando en solitario, un evento contrarreloj donde



iremos batiendo nuestros propios records), Modo Exhibición (Ideal para personalizar a tope las opciones y reglas de cada carrera) y Modo Aventura en Equipo (es sitio perfecto para experimentar la historia  en solitario o en multijugador local. Este modo este sirve para desbloquear contenidos de juego adicionales (personajes, skins, etc.) que se pueden utilizar en la vertiente multijugador). Este último modo, lo que viene a ser el modo historia, como supondreis no es muy profundo en lo referente a su argumento pero sí hay que decir que la variedad de pruebas y la forma de enlazar todo hace que sea



muy divertida por lo que recomendamos jugarla al menos una vez.

En las carreras habrá que confiar y ayudar a nuestros compañeros si queremos llegar lejos ya que la puntuación final dependerá de tres personas, no solo de nosotros. Para conseguir la victoria tendremos varias acciones de equipo para ayudar a nuestros compañeros además de para eliminar a nuestros enemigos. Para realizar todo esto contamos con una serie de acciones que serán muy útiles como Skimboost (impulsar a nuestros compañeros), Slingshot (deja tu estela con un compañero



de equipo para un impulso slingshot), Rescate( elimina a rivales más destacados) y Recuadro de transferencia de objetos (envía y recibe dispositivos Wisp con tus compañeros de equipo en cualquier parte del circuito). Ciertamente han conseguido que competir en las distintas carreras nos haga sentir realmente que estamos con un equipo, no solo será bloquear coches y dar golpes para abrir paso a los compañeros si no que las habilidades que se han planteado realmente son de gran ayuda para conseguir nuestro objetivo. El toque final lo tenemos con el Team Ultimate, después de llenar el medidor final de nuestro a través de las acciones de equipo podremos desencadenar un impulso de velocidad masiva que nos ayudará a ganar porque mientras estemos con esta habilidad activa seremos



invencibles, recibimos más velocidad y golpear a los contrincantes hará que acabemos con ellos. No hemos dicho que estos Wisps, que en total suman casi quince, los conseguimos a lo largo del circuito a través de cajas de objetos al azar.

Nos ha gustado mucho jugar a este Team Sonic Racing porque ciertamente el trabajo en equipo se nota. La estrategia de los jugadores que van en cabeza es importatisima para que el equipo gane, ir abriendo camino y dejando ventajas en lugares estratégicos hará que podamos ganar partidas en las que solo uno de los jugadores iba en buena posición.

¿Queréis saber más sobre los equipos? Pues son estos: Team Sonic (Sonic, Tails, Knuckles), Team Dark (Shadow, Rouge, E-123 Ome-



| | |
|---|---|
| GENERO: CONDUCCIÓN | PLATAFORMA: PS4, PC, XBO, SWITCH |
| DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: SUMO DIGITAL |




**TEAM SONIC RACING**

| | | | |
|---|---|---|---|
| TRAYECTORIA | 7.3 | | |
| GRAFICOS | 8.0 | MUSICA | 7.8 |
| JUGABILIDAD | 8.0 | TRADUCCION | 8.0 |

**NOTA 7.9**




REALIZADO POR CRISTINA USERO

ga), Team Amy (Amy, Big the Cat, Chao), Team Vector (Vector, Silver, Blaze), y Team Eggman (Eggman, Metal Sonic, Zavok). No vamos a dejarnos llevar por ninguno así que elige tu cual quieres que sea el tuyo, todos están bien compensados ya que tanto los equipos como los tipos de personajes han sido creado de forma que se notan claramente las diferencias de unos a otros. También añadir en este punto que el juego se deja llevar muy bien tanto por principiantes como por expertos, todo el mundo podrá coger un coche y correr y con el avance del tiempo verá claramente sus mejoras.

En lo referente al entorno visual mola mucho encontrarnos con paisajes recreados basados en el Universo Sonic. Muchos colorido, mucho contenido y una banda sonora que nos acompañara para dar más emoción a las partidas.

# CONCLUSIÓN

Team Sonic Racing es un gran arcade de competición donde disfrutaremos mucho gracias a su innovador sistema de juego en equipo donde tendremos habilidades con las que ayudar a nuestros compañeros y así alcanzar el triunfo de todos. Cuenta con unos buenos escenarios, mecánicas divertidas y una banda sonora que acompaña.




# UN TÍTULO PARA LOS AMANTES DEL PIXEL Y DE LOS RELATOS DE H.P.

**Lovecraft's Untold Stories es un juego ideal si te gustan las historia de H.P. Lovecraft, pero imaginaros contando todo a través de pixeles con muchos toques de RPG, ¿Podéis imaginar la mezcla? Pues esperaros para saber más**

El juego es una mezcla de entornos pixel art, looteo de todo tipo de objetos y armamento y elementos de RPG clásico donde jugaremos con varios personajes, en muchos escenarios característicos.

Lovecraft's Untold Stories está basado en los relatos de H.P. Lovecraft por lo que viviremos el horror cósmico creado por el genio de Providence. Cada personaje nos llevará a través de distintos escenarios, desde la inquietan-


Awakening of Cthulhu
1
2
3
4
C



te mansión victoriana al hospital abandonado donde se realizan experimentos prohibidos, pasando por la jungla donde tribus perdidas celebran rituales olvidados (entre otras localizaciones). Todo esto complementado con docenas de textos que iremos rescatando por los distintos escenarios que cuidadosamente se han creado para aumentamos la información que se nos irá presentando, los textos se han conseguido realizar a la altura de los libros del escritor.

Tenemos la opción de jugar con cinco personajes distintos, cada uno con un estilo de juego y una trama distinta: un detective privado, una bruja, una ladrona, un



profesor e incluso un ghoul. Cada uno de ellos cuenta tienen diferentes estadísticas, armas y movimientos de combate, lo que se resume en cinco experiencias de juego completamente diferentes.

El secreto para disfrutar más del juego será encontrar objetos y pistas para desbloquear secretos y nuevas historias.

Entrando más en profundidad sobre los personajes, el Detective tiene el estilo más equilibrado, con una Salud y Resistencia medias. El Profesor es especialista en ataque a distancia, con menos salud y un escudo especial gracias a su arma, la Tillinghast. La Bruja es capaz de




infligir mucho daño, teleportarse y crear escudos de hielo y fuego, pero cuenta con una baja Salud. La Ladrona es especialista en combate cuerpo a cuerpo, y saca partido de su sigilo para aumentar su daño. El ghoul es muy peligroso en cuerpo a cuerpo, cuenta con una elevada Salud y se regenera, pero no puede emplear botiquines.

Explicar el juego no es fácil porque es muy enrevesado, necesitamos investigar para conocer más sobre los Mitos pero cuando más sabemos más posibilidades de perder



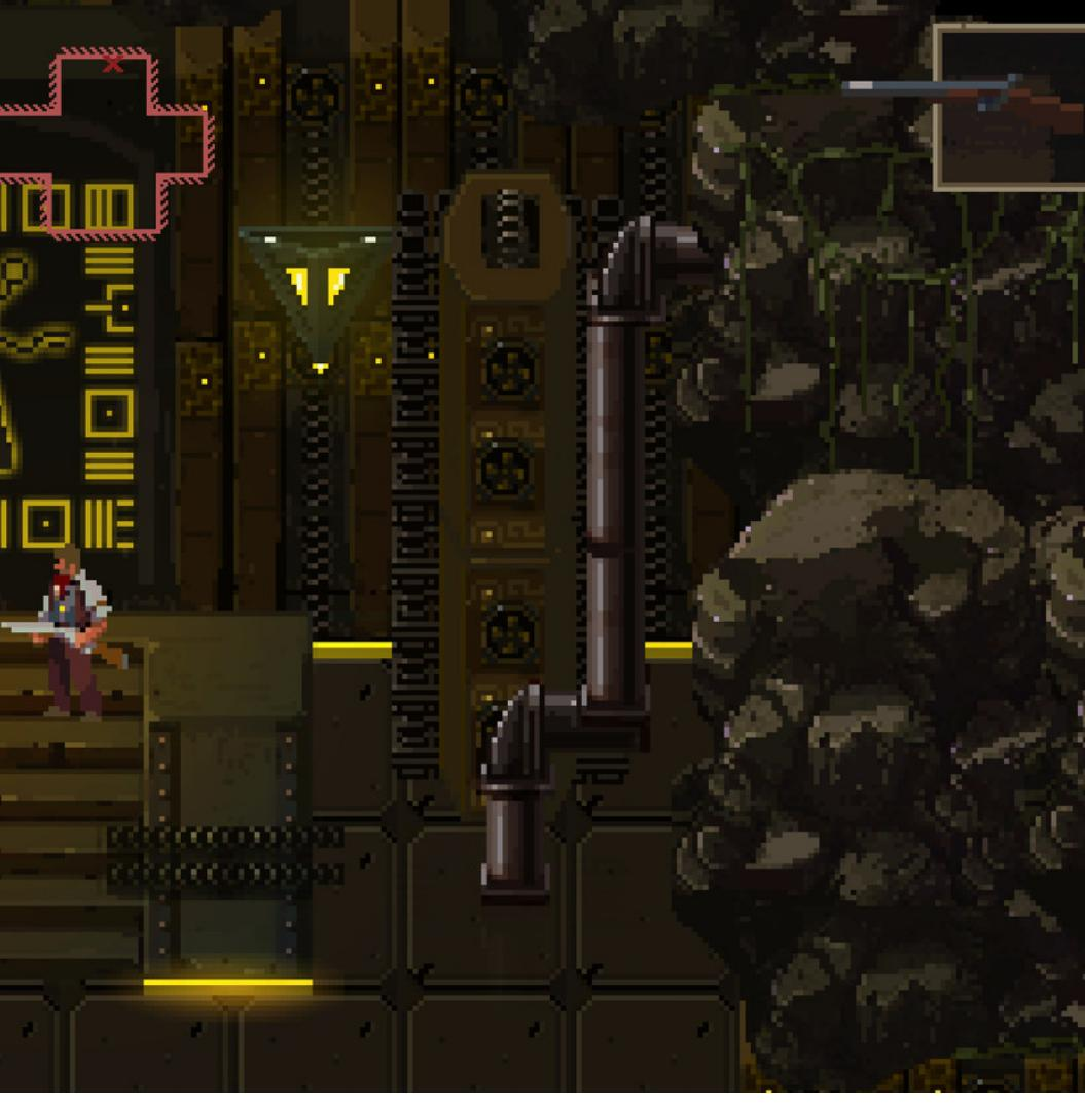

la cabeza… habrá que ir compensado. En nuestro camino afrontaremos situaciones donde tendremos que elegir qué hacer con el riesgo de si tomamos la decisión equivocada, empezaremos a perder la cordura. Lo malo es que para llegar lejos hay que conseguir conocimiento y solo se consigue investigando. Quienes se vuelven locos bajo la influencia de los Mitos se quitan la vida para escapar del terror eterno que contemplan.

Si nos vamos a hablar de la jugabilidad, contamos con un juego que



no quiere hacer muchas peripecias, pero lo que trae lo trae bien. Los personajes responden, y los enemigos caen si les damos bien para el pelo. Todo el tiempo tendremos que equilibrar los disparos con el esquivo y curarnos la salud, algo que no tendrá entretenidos y hará que disfrutemos cada batalla. Lo único malo aquí es que la variedad en lo referente al armamento escasea, pero bueno, tampoco pensamos que un gran arsenal cambiara la experiencia jugable.

El diseño de los niveles se generan proceduralmente y varían en función del personaje con el que juguemos, así que siempre estaremos ante una experiencia distinta.



Cada uno de estos está ambientado en una localización que está dentro de alguna de las obras del escritor, y no solo eso porque además habrá muchos detalles en los escenarios y objetos que encontremos que tendrán especial marcado en los fans de sus libros porque seguro que reconoceréis mucho de estos. Los niveles están cargados de contenido escondido que solo encontraremos si dedicamos un buen rato en buscar, y buscado minuciosamente porque sino seguro que nos dejaremos cosas, esto hará que nos metamos en el mundo y que disfrutemos del ambiente que el juego consigue generar.

Muchos píxeles, tantos como



| | |
|---|---|
| GENERO: TERROR / RPG | PLATAFORMA: PS4, SWITCH, XBO |
| DISTRIBUIDORA: BLINI GAMES | DESARROLLADORA: BLINI GAMES |

18
www.pegi.info

NOTA
8.0

**LOVECRAFT'S UNTOLD STORIES**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | HISTORIA | 7.7 |
| GRAFICOS | 7.8 | MUSICA | 8.2 |
| JUGABILIDAD | 9.0 | TRADUCCION | 6.0 |




REALIZADO POR BIBI RUIZ

monstruos diferentes de los Mitos de Cthulhu , eso es lo que encontremos en nuestro camino. Siempre escuchamos pixeles y pensamos en juegos sencillos con poco presupuesto pero hoy en día eso no cuadra porque elegir este diseño solo es una decisión más no un camino al ahorro, y prueba de ello es este gran juego. Un fallo del juego es que monstruos hay muchos, pero por desgracia hay más que inteligencia artificial porque muchos de ellos aunque sean distintos por fuera, sus comportamientos serán muy parecidos y eso hace que nos de igual encontrarnos a uno y otro monstruos, es una pena que el juego siendo completo en otros apartados en este sentido flojee. Además de estos monstruos nos encontraremos a los antiguos que son el Gran Cthulhu, Nyarlathotep, Dagon, Shub-Niggurath y Azathoth.

# CONCLUSIÓN

Podemos concluir diciendo que Lovecraft's Untold Stories nos da lo que nos ofrece, un mundo ambientado en las historias de H.P. Lovecraft con un buen ambiente, unos gráficos pixel-art muy bien diseñados, buena historia y sobre todo un mundo cargado de objetos y textos que nos recordarán a los libros, en su contra podemos decir que las mecánicas jugables son flojitas, y que la IA de los enemigos no ha sido muy desarrollada.

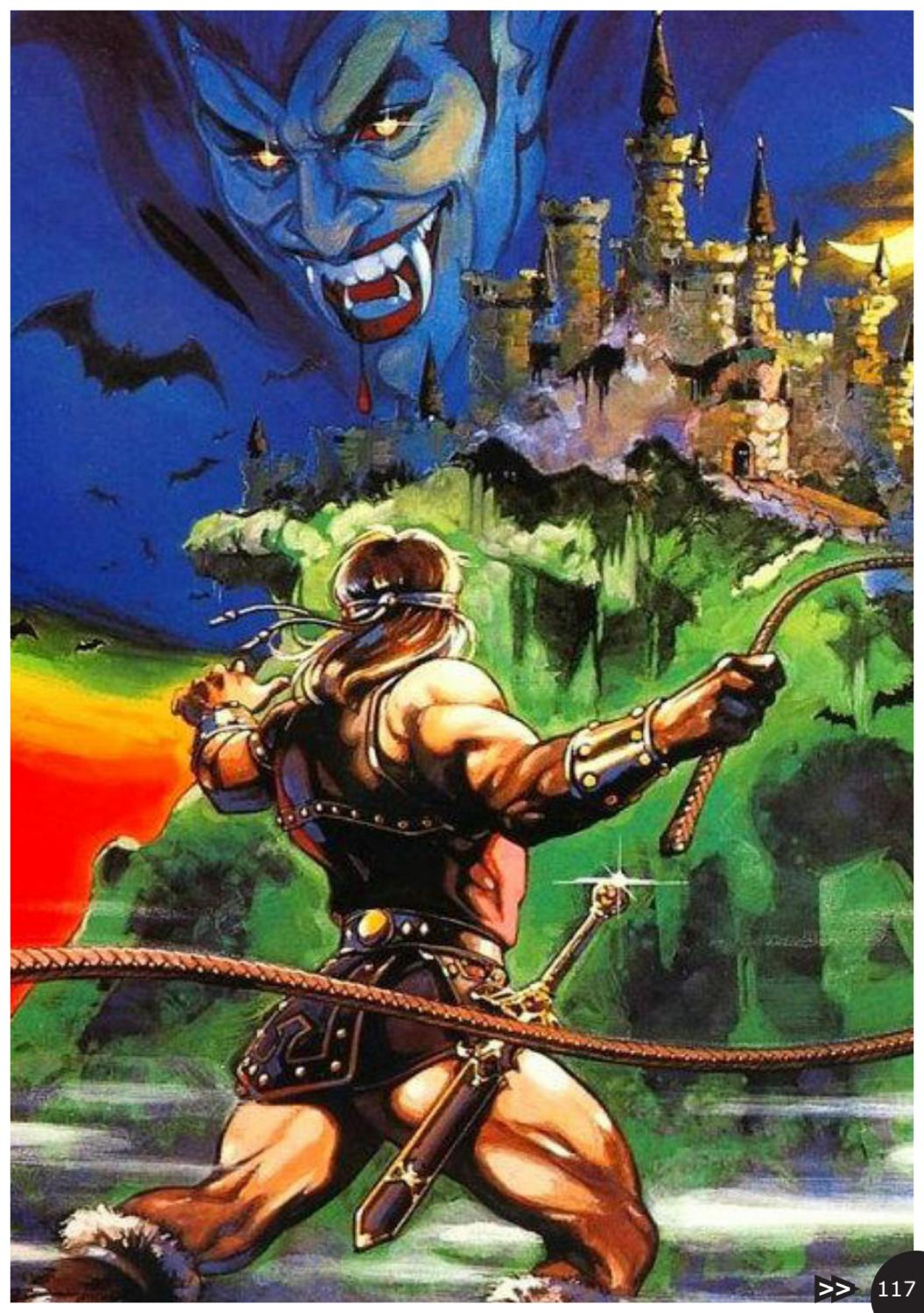



# DESDE AHORA TENDREMOS TODOS LOS TÍTULOS DE CASTLEVANIA JUNTOS

**El cincuenta aniversario de Konami no para y muestra de ello es esta super colección donde ahora sin importar la plataforma en la que salieron, todos los castlevania clásicos estarán en un mismo sitio para que podamos recordarlos todos**

Lo primero es lo primero, y anunciar que juegos son los que incluye la colección que seguro que te lo estarás preguntando y por lo tanto no vamos a hacerte esperar más:

Castlevania (NES), Castlevania II: Simon's Quest (NES), Castlevania III: Dracula's Curse (NES), Super Castlevania IV (Super NES), Castlevania The Adventure (Game Boy), Castlevania II: Belmont's Revenge (GBA), Castlevania Bloodlines (Sega Genesis), Kid Dracula (Fami-

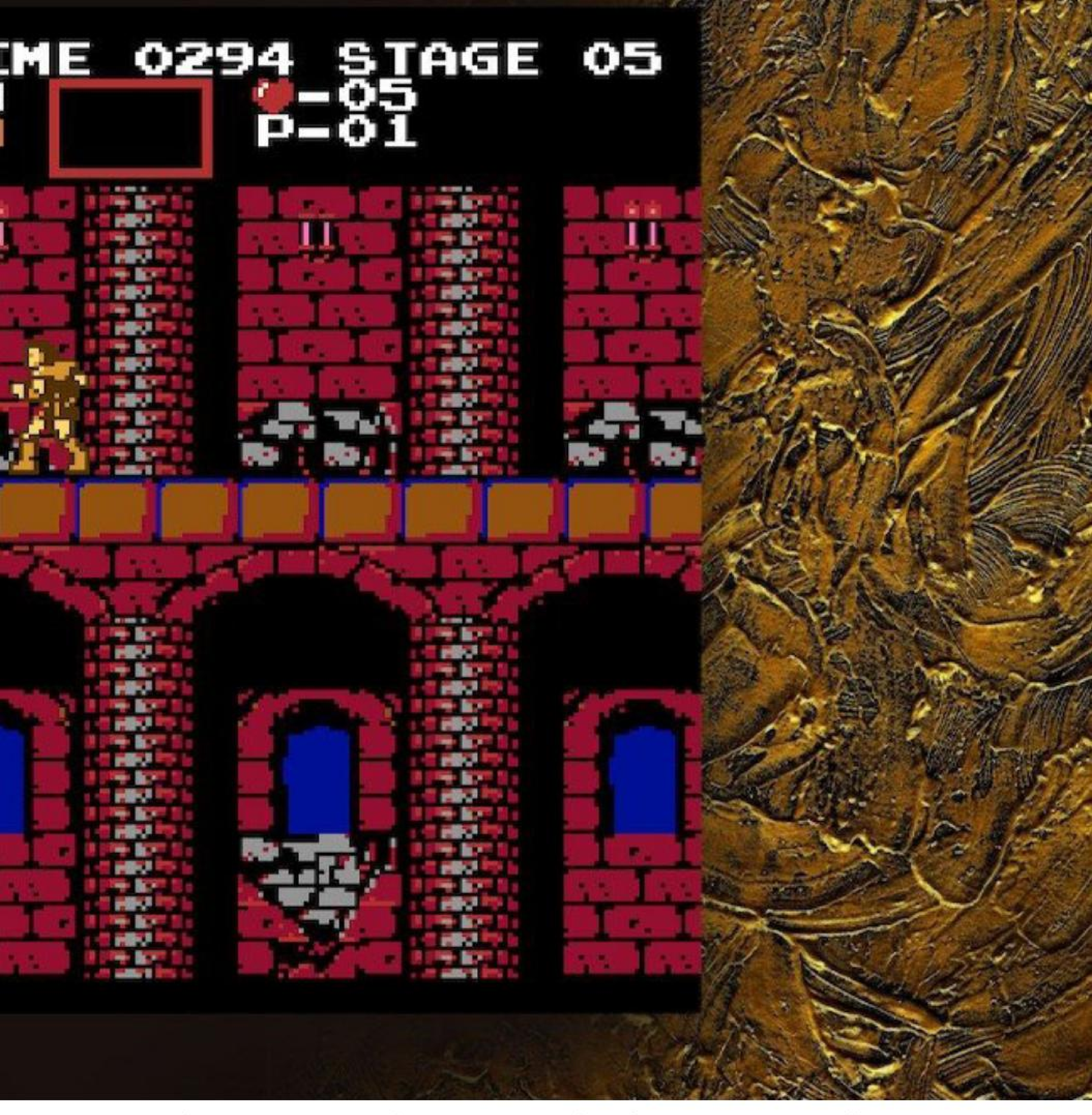





com), y además un Bonus eBook.

Como extras además de los juegos podemos encontrar una entrevista con Adi Shankar, productor de la serie animada y una colección exclusiva en formato digital que ofrece una historia entretenida y completa de la historia de Castlevania.

Este lanzamiento no es el único que llega como una colección de clásicos, ya que en esta misma revista, en números anteriores podéis encontrar algunos análisis sobre estas. Hay que decir que Konami no está trayendo al mercado continuaciones de muchas de sus grandes sagas que más de un fan nos gustaría jugar pero al menos está




atrayendo nuevos jugadores, pero sobre todo a los antiguos seguidores, con este tipo de lanzamientos, ya que son juegos que en su día nos impactaron, nos hicieron pasar grandes momentos y que estamos ansiosos de volver a jugar.

Tendremos una cantidad bárbara de horas para jugar en escenarios plataformeros. Pantallas con mucha acción en 2D con canciones que nos animarán a avanzar y con cientos de enemigos por aniquilar. Como ya es de suponer, la historia y el desarrollo de cada uno de los juegos es el mismo por lo que tendremos juegos donde solo habrá que avanzar, que suena fácil pero hay verdaderos retos que




nos sacarán de nuestras casillas. Es cierto que si vamos jugando los juegos en orden cronológico de salida nos encontramos con nuevas mecánicas, con arreglos de los fallos anteriores e incluso cambiando la línea jugable por varias alternativas con lo que teníamos que jugar el juego en varias ocasiones para disfrutarlo al 100%.

Gráficamente no podemos decir mucho porque tenemos unos juegos clásicos con unos estilos muy destacables en su época pero que hoy en día no podemos compararlos a los juegos que tenemos en el mercado. Si es cierto que si vamos comparando un juego con otro nos vamos a encontrar con saltos real-




mente brutales como por ejemplo cuando salió Super Castlevania IV que hoy es día es uno de los mejores juegos de la saga. En este juego ya encontramos un juego distinto, más potente, con unos gráficos que rompieron en su época.

En lo respecto a lo jugable ciertamente se dejan llevar muy bien en las nuevas consolas, no se han cambiado las mecánicas pero parece que se adaptan sin problemas a las nuevas generaciones. Lo que sí tenemos son guardados rápidos para que las partidas no sean tan duras como antaño, nos hemos vuelto unos flojos y sin esto sería dificil completarlos hoy en día. Tambien remarcar que los tiem-


2600
16

GENERO: ACCIÓN

PLATAFORMA: PS4, PC, XBO, SWITCH

DISTRIBUIDORA: KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

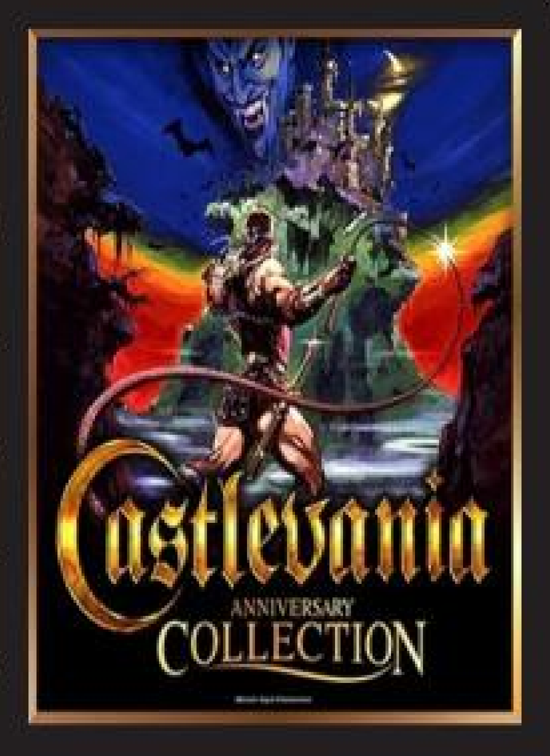
DESARROLLADORA: KONAMI DIGITAL ENTERTAIN-

7
www.pegi.info

CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 8.4 |
| GRAFICOS | 8.8 |
| MUSICA | 8.3 |
| JUGABILIDAD | 8.1 |
| TRADUCCION | 6.8 |

NOTA
8.3




REALIZADO POR BIBI RUIZ

pos de carga son nulos y aunque parezca que es algo que debería ser así por la potencia de la consola hay juegos de este estilo que no sabemos porque si los tienen.

Se que cada juego tiene sus problemas y sus cosas buenas, porque en su día ya se marcaron, y esos cambios no se han mejorado porque esta colección no busca remasterizar los juegos, si no hacer una portabilidad para que podamos volver a jugarlos por lo que no vamos a entrar en detalle en cada uno de los juegos, sería repetir lo que ya está sabido. Lo que sí podemos decir es que los jugueis todos porque cada uno tiene sus cosas buenas y malas, y veremos grandes avances con cada nuevos juego como mejoras gráficas, cambios en la jugabilidad, juegos con historias rejugables, enemigos de lo más variopinto, gráficos muy buenos para la época, y hasta uno de los juegos con dos personajes jugables.

# CONCLUSIÓN

Que deciros que no sepáis de esta saga. Esta colección lo tiene todo, veremos los juegos tal y como llegaron, bueno mejor, porque algunos de ellos ahora llegan sin censuras, con sus pros y contras de la época y una forma de lo más placentera de rejugar la saga desde el principio. Varios filtros a la hora de jugar, unos menús que nos ofrecen todo de una manera útil y manejable y nada de tiempos de carga. Si quieres conocer o recordar la saga Castlevania no puedes dejar pasar esta oportunidad.




# LA LOCURA DE NUESTRA REALIDAD

**Cuenta la historia que numerosas personas se ven sumergidas en una locura inexplicable que lleva con ellos al resto de quienes lo rodean.**

P. Lovecraft es de esos escritores que han marcado el género de terror, donde creó un mundo entre la locura y lo racional donde los relatos de diversos ciudadanos ponen los pelos de punta a cualquier persona.

The Sinking City quiere vivir en ese mundo irracional que creó el escritor y teletransportarnos a Oakmont un pueblo que vive medio sumergido en una inundación, donde unas extrañas criaturas han aparecido y una serie de asesinatos han envuelto el lugar en un caos.

Nuestro protagonista, un investigador privado, es contratado para ir a este encantador pueblo y resolver todos los misterios, las alucinaciones que viven mucho de los





habitantes también repercutirán en nosotros, nublandonos la imagen mientras nos salen enemigos, sin embargo, es una opción pobre puesto que no será algo determinante para nuestro protagonista y no repercutirá al final en nada más, lo que ha sido mal aprovechado. The Sinking City es un juego en tercera persona y con mundo abierto, por lo que podremos ir avanzando y desbloqueando nuevos lugares mientras exploramos la ciudad. Entre ellos los viajes rápidos que servirán para acelerar el paso de un punta a otra del mapa. Contaremos con misiones secundarias que desbloqueamos al hablar con diferentes personajes.

Eso sí, no os creáis que es un juego que os lo dará todo masticado. Somos investigadores privados y por tanto tenemos que ganarnos nuestros objetivos y usar nuestra habilidades. Con la información



que obtengamos a lo mejor tenemos que ir a diferentes lugares, como la comisaría, el hospital o la biblioteca y entrar dentro de sus archivos para obtener indicaciones de a donde tenemos que ir. Y una vez hecho, abrir nuestro mapa y buscar las calles que nombran y señalarlas. Un punto que nos ha gustado, puesto que tenemos que trabajarnos nuestro avance y nos hace investigar. Podremos disparar a los monstruos que tengamos, pero lo mejor es solo matar a aquellos que sean necesarios puesto que los recursos son limitados y tendremos que rebuscar en cualquier rincón elementos e ingredientes que después nos servirán para la creación de balas e incluso de botiquines de vida. El objetivo no es matar a todo lo que pase por nuestro lado, si no resolver los casos que se nos aparecen y en al-



GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4, PC, SWITCH, XBO
DISTRIBUIDORA: BIGBEN INTERACTIVE | DESARROLLADORA: FROGWARES

18 www.pegi.info

NOTA 7.5

| THE SINKING CITY | |
|---|---|
| GRAFICOS 7.5 | HISTORIA 8.0 |
| JUGABILIDAD 7.0 | MUSICA 7.0 |
| | TRADUCCION 8.0 |




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

gún momento enfrentarnos a los males que puede haber en ellos.

Además nuestro protagonista tiene la capacidad de poder ver cosas que ocurrieron y recrear sucesos. Cada escenario al que vayamos y monstruo que derrotemos nos otorgará experiencia que nos servirá para mejorar las habilidades del personaje.

Hay veces que vivimos algunos tirones mientras nos movemos y que la pantalla se queda unos segundos congeladas, caso que esperemos que se arregle con las actualizaciones. La ciudad está bien ambientada.

No cuenta con voces españoles, pero sí con subtítulos.

Su duración puede estar en alrededor 14 horas contando las misiones principales y secundarias, además podremos desbloquear diferentes trajes.

Es un título que nos atrapará, tiene elementos que podrían mejorar, pero la aventura se nos ha hecho entretenida.

# CONCLUSIÓN

The Sinking City tiene una atmósfera que encaja muy bien en el universo de H.P. Lovecraft y cuenta con elementos que le favorecen, sin embargo hay detalles que siguen sin estar completos


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
NBA 2K20
EFOOTBALL PES 2020
GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME REMASTERED



#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
You Tube